本期焦点：《英雄无敌——王国》独家图文

9月中 售价10元

Popsoft www.popsoft.com.cn 2009年 旬刊 总第307期

大众软件®

电脑应用与娱乐……选择

深度游戏 暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、任游软件。

天下贰 国韵网游 3D巨作

灵兽：开明兽

云麓小师妹：杨幂

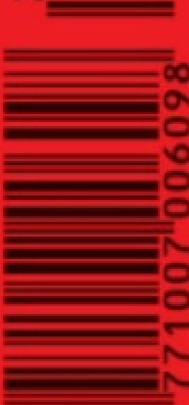
赠送《魔兽世界》集换式卡牌 随9月中附赠，相关活动请看116页桌游专区

网易鸿篇巨作《天下贰》

绿色免费

9月20日荣耀公测！

熔铸国韵精华，号令网游天下


ISSN 1007-0060

本期重磅专题：

特稿：我们过的不是暑假，是寂寞

喷！喷！喷！《魔兽世界》国服内测调查报告


本期攻城略地
生化尖兵



责编手记

“网络是20世纪中对人类未来影响最大的发明，没有之一，无限放大网络可能带来危害，完全无视网络的用处和益处，这是怎样的一种懦夫行为？”

前一段时间，主要关注两件事。一件是日全食，另一件是ChinaJoy。我本人觉得，日全食应该比ChinaJoy重要，因为至少目前看来ChinaJoy一年你就能看一回，而中国境内，想再看日全食，要等25年以后了。当然，我的很多同事并不认可我的观点。比如说小明，他从上海ChinaJoy现场回来后就变得怪怪的，至于原因，听他自己说——

如果不带着工作去的话，ChinaJoy还是挺好玩的一个展会，有游戏、有周边、有Showgirl，宅味冲天！

这次CJ给我留下两点印象，一个疑问和一个后遗症。两点印象一是组委会分配场地人员一定有着某种恶趣味，不然为什么网易对着九城，搜狐对着麒麟……另一个是果然玩游戏的都是小孩子，我走在里面非常羞愧……

一个疑问是盛大发了3天的旅行包到底值多少钱？

一个后遗症是从CJ出来后，觉得大街上的女孩都好丑，这实在是太不好了！

行了行了，小明已经错乱了，赶紧拖到一边去……

虽然做了比较充分的准备，但是日食那天，北京阴天……我什么也没看到。为了安慰我，某人给我讲了个冷笑话，说北京某小学布置小学生写“看日食有感”，会有人交出如我上文所写“今天阴天，没看到日全食”的大作文。

其实我也没多失望，用不着刻意地去安慰我，因为我在网上看了全程的直播。有网络真好，我个人认为网络是20世纪中对人类未来影响最大的发明，没有之一。网络，正全方位地改变着人们的生活，看看现在，又是“戒网瘾”又是“战网魔”，又是“毒品论”又是“电击法”，无限放大网络可能带来危害，完全无视网络的用处和益处，这是怎样的一种懦夫行为？网络，是我们未来发展必须借助的工具；青少年，就是我们国家和民族的未来。如果把两者隔阂甚至对立起来，我们的未来又在哪里呢？

发完感慨，也该考虑点眼前的事儿了：《巫妖王之怒》不知什么时候能开，“星际”和“暗黑”的续集也变成了没有踪影的事儿，这些有点儿让人郁闷。不过利好的消息也不是没有，《信长之野望——天道》推出在即，“Left 4 Dead”的二代也快了，PES2010延期的可能性也不大……我可以负责任的说，有了这3款游戏，至少我可以把明年上半年打发过去了。而育碧软件马上会引进国内的《英雄无敌——王国》看起来也是个不错的网页游戏。至于下半年，你永远也无法预测天上掉下来的馅饼是什么馅的？所以请大家相信，一定会出几款好游戏让大家爽个够的。

对了，忘记提一下张帆，张帆这个人最近写了几个很爽的专题，反响也是很不错的。他赚了不少稿费，去电脑城搬回一台顶级电脑，那块4890的显卡可以让编辑部的每个人面对自己的机器时感到寂寞。美中不足的是，张帆这几个月写专题赚来的稿费就这么搭进去了，无力再配一台顶级的显示器了。于是，Artec把他的球面CRT卖给了张帆……我必须说，张帆在他古老的显示器和顶级显卡上耍着扫雷的样子还是很爽的。当然，因为最近这几个写得很爽的专题，张帆也隐隐显露出一些打手本质。联想到冰河进入“大软”到今天的演变过程，我想记者组的同事们会殊途同归的。

说到最后，只有生铁老爷不苟言笑地坐在那里，漠视这一切的存在，甚至不在编辑部群里发言。我们都很奇怪是什么造成了这一切。生铁老爷憨厚地笑了笑说：“不好意思，我只有一个聊天表情。”

群里随即闪出一幅图片，图上写着一句囧倒一片人的话……嗯，你们知道是什么么？

Say
say@popsoft.com.cn

你即将看到的热门游戏有
（按汉语拼音排序）

B
边境之地；

C
尘埃2、成吉思汗；

D
刀剑英雄Ⅱ；

F
FIFA 10、FIFA Online 2；

H
猴岛传说第一章——鲸啸号的启航、猴岛的秘密特别版；

J
剑侠情缘网络版叁、街头霸王Ⅳ、纪元1404、极品飞车——变速、精灵遗产——游侠、静物2；

L
龙世纪——起源；

M
梦幻诛仙、梦境杀手、梦想世界、名将三国、魔兽世界——巫妖王之怒、魔域、模拟人生3、秘密档案2——邪教危机；

Q
骑马与砍杀——战团、求生之路2；

S
三国志Online、生化危机5、生化尖兵、圣域2——冰与雪、生肖外传；

T
天下贰；

X
信长之野望——天道、新武林外传、星际争霸Ⅱ、吸血鬼的故事——蝙蝠传说逍遥传说；

Y
亚瑟与玛塔扎德的复仇；

Z
职业进化足球2010、战地之王、战争指令、捉鬼敢死队游戏版、诸侯。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 赵绮也
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 汪澎
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604、88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年09月08日
定　　价 人民币10.00元

晶合通讯

专题企划

在线争锋

前线地带

深度游戏

@暴雪娱乐

@育碧软件

@美国艺电

@仟游软件

@完美时空

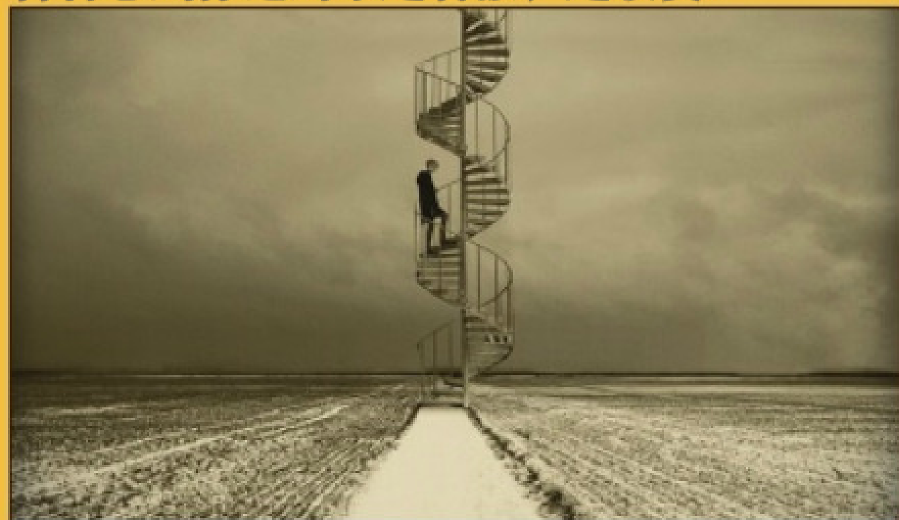
@第九城市

P70 深度游戏重点推荐
魔法门之英雄无敌——王国



P12 专题企划重点推荐
我们过的不是暑假，是寂寞

暑假，是的，这就是暑假：学生时代漫长的空闲时间。无论是睡觉还是玩游戏，旅游还是学英语……时间总是充裕的。但你是否曾感到你过的不是暑假，是寂寞？



P22 评游析道重点推荐
国服特殊生态调查报告

尽管时隔将近5年再次宣布“内测”这件事让人啼笑皆非，但对大部分WoW Fans来说也无大碍，“能玩就好了”，这是不少人的想法。不过我还是觉得有点不对劲。



P125 在线争锋重点推荐
“街霸IV”，十年再君临

《街头霸王》，这座格斗游戏的“金字塔”在不觉间已伴随全世界的爱好者走过了22年春秋。在小野义德的坚持下，格斗史上最大的复活开始了。

我是说，我们试着一章一章地做，这样游戏更小，做起来也更快。我们是快了一点儿，但也没快多少……

——Valve Software的发言人Doug Lombardi谈到《半条命2》为何没有《第三章》的消息时如此表示。最近只要Valve的人出现在公众场合，“为何没有《第三章》”都会成为一个好问题。被逼急了的发言人说，制作章节式游戏本来是为了缩短工作周期和工作量，但现在看来其实没什么效果，而且制作单机游戏还得考虑剧本、人物，不停地测试AI……他总结道：显然《求生之路2》就没有这个问题！



就算你们想叫威斯克尔回来也没门儿！

——《生化危机5》的制作人川田将央（Masachika Kawata）明确表示，以后的正统续作里不会再考虑这个家伙了。当然，在《生化危机》的其他衍生游戏里，这个头号反角还会发挥余热，比如即将在Wii上发售的《生化危机——黑暗编年史》。

如果按照传统的发行方式，即便我们以极低的价格出售，也不可能有任何的利润可言。

——《异形繁殖进化》的项目主创Martyn Brown感谢XBLA和PSN。正因为有这样的平台，越来越多小游戏或经典游戏的复刻版开始大量出现。他说：“我们不需要支付游戏的光盘生产和包装的成本，不需要巨额广告费用，甚至不需要发行公司参与。”当然，Steam平台也在担当这份工作。

我不想说这是个给玩家（Gamer）的游戏，我宁愿它是给游戏者（Player）的——游戏业需要更大的包容度。

——育碧软件北美分部的负责人Laurent Detoc向IndustryGamers网站表示。他的话解释了育碧近来为何签下众多热门电影的游戏版权，同时他希望人们不要用老眼光看待电影改编游戏，因为开发中的《化身》（Avatar）“就是一款高质量的作品”。

总部的职员，包括CEO Matthew Booty在内，提前两个月接到了离职通知。

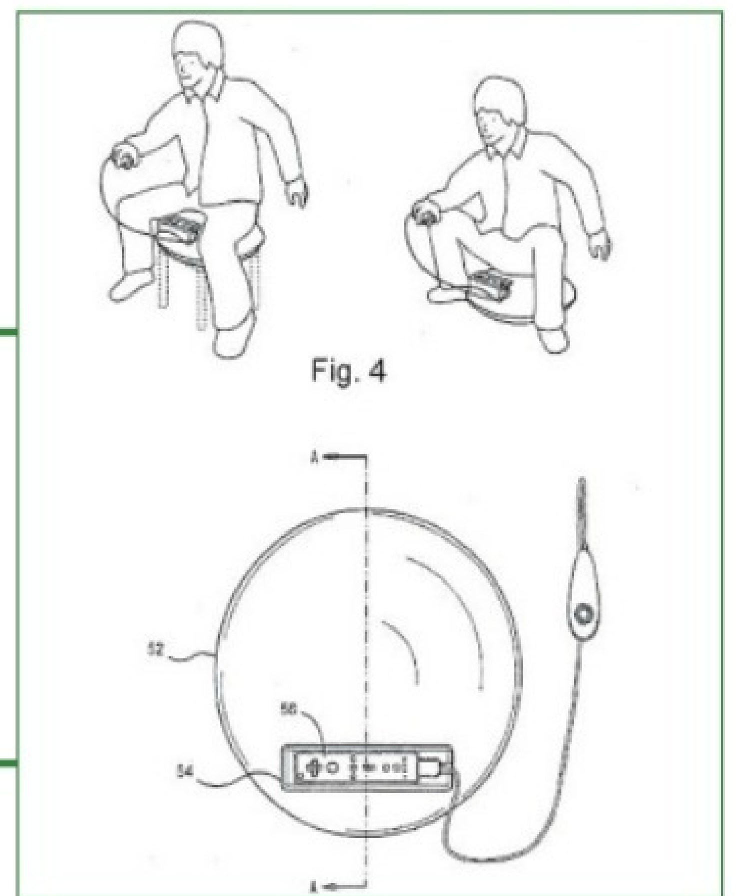
——年初已经申请破产保护的美国游戏发行商Midway近日被华纳兄弟公司收购，随即，Midway位于芝加哥总部的60名员工被宣布即将离职，其中有多名高管。华纳为此次收购花费了1亿美元——怎么管理新公司，他们自然希望按照自己的意思来。

2007年在中国全部收入为8000元人民币。

——据说这是由美国最大休闲游戏公司PopCap亲自公布的数据。PopCap公司就是风靡一时的《植物大战僵尸》游戏的开发商，此外还是《宝石迷阵》《祖玛》等同样流行的休闲游戏开发商。自2000年成立以来，其开发的众多休闲游戏被下载次数累计超过2亿次，但事实证明：想在以免费下载破解版为主要接触游戏方式的中国PC玩家群体中实现赢利是相当困难的。

一个充气垫，那就是你的马。

——任天堂描述其新专利“Wii骑马控制器”。玩家可以骑在它上面，用手柄控制一切，包括保持平衡、使用套索或利剑之类的工具。当然，这个控制器不仅限于骑马，也可以用来骑公牛、骆驼、海豚等动物，或是龙、狮鹫这样的怪物，也许还可以骑摩托、滑翔机，甚至月球勘探车。



我们认为目前中国市场上没有一款游戏可以在内容和质量上与《魔兽世界》抗衡。

——暴雪公司总裁Mike Morhaime在在暴雪娱乐第二季度财报上的演讲中说。他认为中国市场前景乐观，与网易的合作可以进一步拓展用户。等到“魔兽”重开时，那些新玩家和回归玩家可以证明这点。

我认为那些老牌游戏有机会在未来复活。

——EA Bright Light Studio工作室主管Harvey Elliot表示。EA计划重新注册老游戏商标，意味着也许我们可以玩到新版的《上帝也疯狂》《主题公园》等牛蛙经典游戏。Harvey认为这样的复活要在适当的时间，用适当的方式，不能仅仅是重新制作这类，而是要让他们在保持原汁原味的同时，一样可以成为当今的经典。

下等的Toad！他原来向我们竖了25年中指！

——某国外玩家“发现”，在1985年的游戏《超级马里奥兄弟》（Super Mario Bros.）中，当蘑菇人Toad向Mario（或Luigi）表示感谢时会双手竖起中指。当然我们认为，这只是有限像素之下的巧合而已……



微软这厮没救了……

——网上传出微软Xbox 360游戏《极限竞速3》限定版赠品的照片，该闪盘上赫然亮着三盏红灯。而三盏红灯正是Xbox 360游戏机最严重的故障标志，一直令无数玩家提心吊胆。

这假新闻其他都没啥纰漏，唯独这还欠费这点上实在脑残得紧，因为玩《最终幻想XI》的人谁都知道没这事。

——有新闻称一位网络游戏《最终幻想XI》的玩家于2007年8月离开了游戏，待今年打算重新返回游戏时却发现自己的账户因离开游戏的期间未支付游戏月费而被禁止登录。该新闻同时表示：根据Square Enix旗下负责运营该游戏的PlayOnline用户协议规定，所有玩家都必须在每月初支付游戏的月费（目前的价格是12.95美元/月）后方可继续游戏，一旦中断付费，该账户将被停用，除非玩家愿意支付“所有拖欠的费用”和一定的账户恢复费才能继续游戏。于是，该玩家发起了一场集体诉讼，代表10万《最终幻想XI》的玩家将Square Enix告上了法庭，并索赔500万美元……是的，因为该新闻在“造假”过程中弄出了一点“小差错”，被《最终幻想XI》玩家看出了漏洞，并最终被证明为假新闻。

斯大林格勒被冲到伏尔加河曲下游500公里外。

——《钢铁雄心3》发售后立刻被玩家发现存在大量Bug，其中最令人难以忍受的莫过于游戏的世界地图绘制出现了惊人的误差：河流与地面图像素材错误地叠加在一起，导致游戏中出现了大量地理奇观。

一个老头坐在轮椅上，被几个家人推到一个墓地，然后两眼含泪说：朋友们，我活到“星际2”发售这一天了，我靠身体改造活到这一天了。

——暴雪宣布《星际争霸II》跳票到明年，有玩家做出了这样的评论。

如何才能把小孩烧死，太烦了！

——某位《模拟人生3》玩家不堪忍受游戏里孩子的吵闹，求助于其他玩家。别的玩家提供了诸如“请保姆”“领养”“用生日蛋糕直接吹大”“使用城镇编辑剪切板”等常规或非常规的解决方法。



你不降价，我玩盗版。

——国外某玩家对《现代战争2》喊出这样的口号。这缘于动视暴雪CEO Robert Kotick在前不久提到，要进一步提高游戏软件的价格，引起众多玩家不满。也有玩家说，如果对动视暴雪不满，就应该干脆抵制他的所有游戏。

一切全靠玩家的爱。

——玩家在讨论体育游戏的前景和发展时感慨。因为喜欢这个体育项目，才会玩这个游戏，所以怎么办都脱离不了体育本身，总不能把运动员的日常生活加入剧情，变成RPG吧。

从来就没有什么救世主，也不靠萨尔血蹄！

——“我是MT”片尾曲歌词。这部由玩家制作的WoW动画系列短片讲述了一个牛头人战士和4位朋友共同成长的故事，5位角色性格鲜明，剧情不乏惊喜，不少细节颇有创意，配音也很调皮。有玩家评论，开场一句撕心裂肺的“洗防御啦”，深刻道出了一个初出茅庐的牛头人战士面对未来坎坷生活时充满不甘心又有那么一点渴望和期待的心情。

没有金手指不要尝试此游戏，你从进游戏到让你接关第一次并且死光人Game Over只需要26秒。

——一款游戏到底能有多糟糕？体验过《死亡火枪》的玩家如是说。



PC Gamer
2009.8
新设定！新角色！新战役！——《求生之路2》

本期PC Gamer的封面故事是《求生之路2》。在这续作中，Valve带来了全新的4位幸存者。当然，与前作一样，这4位主角无论走到哪里都有大量的僵尸等着他们。2代还将带来5场全新战役、4位“新来”的生还者，3款疯狂的肉搏武器，同时还有新的特殊感染者。

新的4位幸存者分别是：26岁的Rochelle，在感染爆发之前是一名名牌大学毕业的新闻播报员，同时也是4位新幸存者之中仅有的一位女性；第二位介绍的是39岁的Coach，身形健硕，原是一位高中橄榄球球员，在团队中是最靠得住的人；之后出场的是21岁的Ellis，他是一位极为向往大草原的小伙子，说起话来一口乡音，Ellis在高中毕业之后并没有继续到大学里进修，而是拿起了扳手当起了汽车维修工；最后的是35岁的Nick，他是一位诡异的家伙，据说以前是位老千。

PC Gamer在本期中详细介绍了全新的特殊感染者：“The Charger”——被PC Gamer的编辑们冠以“Mini-tank”的美名。这种新型的感染者移动速度是普通幸存者的三倍，攻击威力则高达有Tank的一半之多。因此，当玩家操纵Charger时，需要使用的技巧与操作Hunter差不多。Charger可以使用其庞大的手腕猛击玩家，被击中的幸存者会名符其实地被“击飞”并持续眩晕。配合Boomer的呕吐将可以使Charger的作用最大化。当然，玩家们也有很多方法对抗这种新型的感染者，例如爬上高地，因为Charger没有Hunter的弹跳能力，所以对高处的幸存者基本上可以说是无能为力。

此外，这一期的PC Gamer还对Mass Effect 2、CPU与显卡评比、上网本导购等话题进行了相关报道。



OpenGL 3.2正式发布
Gamasutra.com
2009年8月4日

管理OpenGL 2D与3D标准的Khronos Group公布了OpenGL的3.2版。新的升级将会改进API几个重要的功能。Khronos表示：3.2版最大的特性是“增强性能与可视化质量、加速几何运算以及为移植Direct3D提供更易用的接口”。OpenGL 3.2是在过去12个月中的第三款主要升级。Khronos Group除了维护OpenGL项目，还管理着为平行运算而设的OpenCL、移动3D图形项目OpenGL ES等项目。



《星际争霸Ⅱ》跳票不会影响暴雪的发行计划
1up.com
2009年8月6日

虽然《星际争霸Ⅱ》已经确定跳票了，但是看上去《暗黑破坏神Ⅲ》的发行计划还是如期进行。暴雪确定将会确定在2010年发行两套全新的游戏（如果你肯相信他们的话）。看起来最靠谱的答案会是《暗黑破坏神Ⅲ》，暴雪目前正在开发的两款神秘游戏到目前还未公布过更多的消息，在明年最有可能跟大家见面的两款暴雪新作应该会是《星际争霸Ⅱ》与《暗黑破坏神Ⅲ》。



Games for Windows Live 3.0正式启用
ComputerAndVideoGames.com
2009年8月7日

微软发布了最新版本的Games for Windows。3.0版本带来了新功能，最值得一提的是允许玩家在游戏内使用在线商场来购买和安装额外的内容而无需离开游戏。Live账号的资料从现在开始也可在游戏中管理，新版本增加了允许玩家在购买点数、编辑或增加付款细项等操作，以及无需离开游戏即可领取奖励并改变玩家标签等设定。同时微软还在该更新中引入了一系列反盗版措施。



《龙世纪——起源》延期发行
IGN.com
2009年8月7日

Bioware的《龙世纪——起源》会在10月20日开始发售的消息并不是那么言之凿凿。Bioware正式确认了这款游戏将会延期到11月发行——还好，至少玩家们不需要等待更长的时间。Bioware的发言人面对媒体采访时表示，“游戏将会在11月3日在北美发行，而欧洲玩家将会可以在11月6日在自己的国家买到PC版与XBOX 360版。至于PS3版的游戏，将会在11月下旬才会开始发行。”

跳票复跳票

■原文载于IGN.com ■翻译 Cheung

当疲惫不堪的玩家参与多人连线游戏时，他在队伍中扮演的角色往往会从一个强大的勇士变成无能的累赘——游戏玩久了，战斗力自然就会下降，这时玩家通常会期望通过孤注一掷的反击来扭转战局，而后果则往往是：本来打算扔出去的手榴弹撞到墙上，然后反弹到脚下，最后自己被炸飞了。

休息一下，理清思绪，通常会是解除这种令人不快的状态的最好方法。

这一年对于电子游戏业界而言可以算是非常艰难的一年：在业界中蔓延的疲劳感在开始逐渐展现出来——游戏公司都烦透了投资者因为对股价、产品组合与利润的不满而对他们施加的压力。他们基本上都已经疲倦不堪、感到烦恼并饱受重重压力之苦。所以，在这几个星期内，全球几大电子游戏发行商都像文章开头处所提到的那位玩家一样，向业界抛出了几个震撼的炸弹，希望能够以此搞些异状出来。

为了为旗下重磅大作《使命召唤——现代战争2》让步，Activision Blizzard宣布将旗下的新游戏《奇异之旅》延期至2010第一个销售季度里发行。同时，Activision Blizzard还确认了每个暴雪迷心中最深的恐惧——《星际争霸Ⅱ》不能在2009年内发行了。虽然各位老玩家对暴雪的跳票早已习以为常，但投资者依然对《星际争霸Ⅱ》的延期发行感到非常不满：因为延期代表了将会错过本年度最佳的圣诞节销售档期，而该消息也导致Activision Blizzard的股价大幅下降，并为整个游戏业界带来了一次震荡。

Activision Blizzard的跳票问题不过是各大游戏厂商对业界造成的冲击中的冰山一角，著名游戏厂商Take-Two也随之宣布了将旗下几款大作的发售日期延期至2010年的第一个销售季的消息，这些大作包括《生化震撼2》、《黑手党2》、《马克思·佩恩3》以及《荒野大镖客——救赎》。

而其他厂商似乎也跟Take-Two坐到了同一条船上：CAPCOM、育碧、世嘉都宣布将旗下的几款大作推迟到圣诞节之后再发行，这种跳票现象的大规模蔓延几乎已经有些细胞分裂的势头了：单个就可以裂变无穷，进而影响整个局势。育碧旗下两款作品《赤色钢铁2》与《绝处逢生》也已宣布延期至2010年上半年才开始发行。

事情到此尚未告一段落。CAPCOM原本即将推出的动作游戏《黑暗虚空》也一同延期到了2010年，而世嘉的《猎魔女天使》，原本很多玩家都期望其可以在今年的圣诞节假期档中大放异彩，结果也被宣布延期到明年才会开始发行。

当然，虽然很多大型游戏发行商推迟了旗下游戏的发行时间，但这并不表示整个假日旺季会毫无闪光点——可以在此预言：前文中提及的《使命召唤——现代战争2》一定可以打破前作的销售记录。同时还将有《铁拳6》、《神秘海域2》、《极限竞速3》、《龙世纪——起源》、《求生之路2》……此外还有其他由中小游戏企业制作发行的游戏可以供广大玩家在2009年的冬日销售旺季中购买并进行消遣。

但是，无论如何，我们也很难理解为何Activision Blizzard、育碧及其他游戏大厂会将各种作品都放到明年才开始发行——似乎个个都把自己旗下的游戏都当成是第二个《失落的星球》，认为这些作品通通可以在延期后照样卖得大红大紫。在这里只能说：你可以为单一个游戏设计这样的发行模式，但是整个业界怎么可以同时玩这一套？说白了集体跳票不过是集体搬石头砸自己脚而已。

要知道，电影、电视节目与书籍的发行才不会平白无故在最后关头宣布推迟一季发行——虽然两者的制作与发行的模式都不尽相同，但这非常值得我们进行反思。

对玩家而言。并不是没有电子游戏就没有了其他娱乐方式。如果他们在休假中只能搞到一些新的DLC追加内容（例如GTA4）和出了没多久就再出续作的游戏（例如《求生之路2》），亦或那种换个马甲就拿来再卖一遍的游戏（例如吉他英雄——范海伦）……玩家们最终很可能只会把游戏机锁到橱窗里，转而选择买几本畅销书优哉游哉地阅读。

当然，说到底我们至少还是有《使命召唤——现代战争2》可玩的，玩家们阅读游戏说明书的机会比读畅销书的机会可高得多了。正是因为各个游戏商的轻率退场，使得Activision Blizzard的这款射击游戏巨作可以在各个游戏平台上畅通无阻。Activision Blizzard的对手们可能最初都以为自己走了一步好棋，但现在看来，他们只不过是干了一些自毁招牌的蠢事：本来应该从玩家的钱包中得到的市场份额，现在就只能留在他们的计划中了。

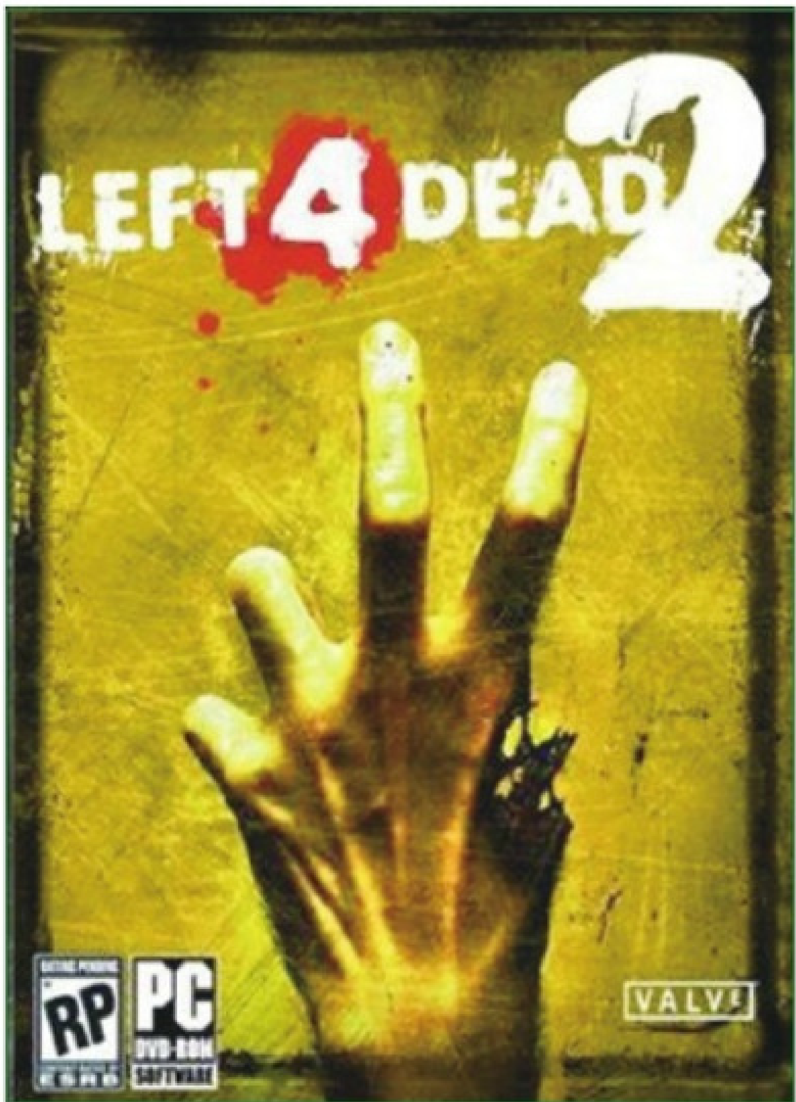


见鬼，跳票的时间又到了



预计11月发行的《使命召唤——现代战争2》


让你们给个准确的发行时间就那么难么？



日韩网游月度回顾

■广东 Cheung



光荣公布《大航海时代Online》第三部资料片“El Oriente”相关资讯

近日，光荣在东京的日本科学未来馆中公布了旗下网游《大航海时代Online》第三部资料片“El Oriente”的相关资讯。经过了4年多的运营，光荣终于在这款长寿的航海网络游戏中加入了以东亚地区为舞台的游戏内容。

光荣宣布将在2009年12月同时发行PC版与PS3版的《大航海时代Online——El Oriente》，同时发售三种不同的套装组合，便于新老玩家各自有针对性地进行选择。面向老玩家的资料片升级包预定定价将会为每份2940日元（约合210元人民币）；而销售对象为新手玩家的零售包装版则将会定价为每份6090日元（约合440元人民币）。

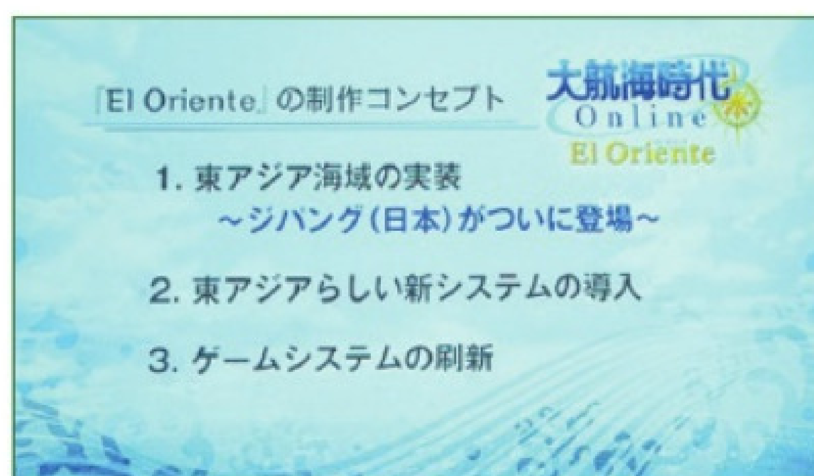
本作名称“El Oriente”即西班牙语中的“东方世界”，资料片的主题“东西文化的相遇”将会是该资料片的核心，资料片将会为游戏新添东亚海域地图、带有东亚特色的新系统，并且对原有的游戏系统进行革新。除此之外，主要新增的游戏内容还包括遗迹探索系统、新的造船系统、南蛮贸易系统等新的游戏要素。

所谓“南蛮”是指代日本以南的东南亚国家。15到16世纪时，欧洲国家开始向东南亚地区殖民，并以此作据点开始与东亚及东北亚国家开始展开贸易。这些来自欧洲国家的商品与人民在日本都被冠以“南蛮”二字，欧洲人被称为“南蛮人”、唐辛子被称为“南蛮辛子”等。之后，“南蛮贸易”一词曾一度专门指日本与欧洲国家之间的贸易。而在资料片的重点之一“南蛮贸易”中，茶叶、丝绢、陶瓷器等东亚名产都会在游戏中登场，因为西欧国家在此之前完全没有接触过东亚特产，这些商品的交易价格将会十分可观。但因为东亚人民对来自异国的人抱有相当重的警戒心理，初期玩家很可能不可以在当地进行自由贸易。

“El Oriente”还将引入“遗迹探索”系统，通过探索地下阶层的“遗迹迷宫”，探索迷宫最深部的究极财宝，在到达目的地的途中，玩家会与各种各样的机关陷阱甚至是盗墓者进行互动。在探索的过程中，也可以获得到不同的奖励：冒险者将会可以发掘到价值高的发现物，商人可以得到特别的生产材料，而军人则可以得到罕见的装备品，如果要想得到所有种类的物品，各职业就必须进行合作。至于资料片中新的造船系统，除了增加“自由风格”之外，使用东方技术制作的“传统船”也将一并登场。与此同时，与东方交易活跃时期的欧洲“次世代船”也将会随本资料片一同登场。除了以上的新增系统之外，“El Oriente”还将为玩家带来“甲板战”系统：在舰队战进行时，一旦旗舰与旗舰开始接舷时，甲板战就会展开，敌我双方舰队全



《大航海时代Online》新资料片“El Oriente”



新资料片的追加内容


新资料片中的南蛮贸易


新资料片中的遗迹探索


新资料片中的甲板战

员都将登上甲板开始战斗。在甲板战中，军人将使用武器与战斗技能与敌方进行战斗，商人可以使用道具对队伍进行支援，而冒险者则可以使用陷阱辅助攻击，任何职业的玩家都可以活跃在甲板战场上。

同时，这次的资料片也将会采用原有的“Chapter制”逐步推出。Chapter 1为Zipang，即日本。光荣将会在日后的Chapter更新时增加其他地区的游戏内容与地图。本次资料片还将引入“指导系统”供老玩家带新玩家用，并将会重制航海者养成学校中的课程内容，使游戏整体内容对新玩家更友好。

Grandia Online于8月10日开始公开测试

由日本游戏开发商Game Arts开发，Gungho Online Entertainment代理的“新冒险话剧RPG”Grandia Online在一周的短暂内测之后，宣布于8月10日开始公开测试。虽然早在2005年，即Game Arts与Square Enix合作推出Grandia 3的同年，就有Game Arts准备为Grandia游戏系列制作网络版的新闻。结果是一直到了今年，官方才开始举办各种活动来宣传这款新游戏 并向公众公布运营计划。

Grandia Online的世界观设定与Grandia系列的单机版作品无异，相信Grandia系列老玩家可以很快适应这些设定。游戏的故事背景设定在Grandia初代故事之前，游戏中名为“Age of Genesis”的时代中。玩家在本作中可以扮演三个不同的种族，但却没有职业区分，本作拥有一个非常有特色的伙伴系统：伙伴是每个玩家在创建角色时就必须要一同创建的要素之一，伙伴将会陪伴玩家贯穿游戏的整个时间线。而除此之外，Grandia Online还继承了单机作品中最为玩家所称道的战斗系统，角色的个性与各种属性都会影响战斗时的各种表现。而角色与角色之间还可以联合起来一同使用合击技能以及其他多样的组合技能，让玩家体验到不同的游戏感觉。游戏最多支持8人同时组队，算上每位玩家的一位伙伴，每个团队中可以有16个不同的角色进行战斗。

本次公开测试仅持续两星期，从8月10日开始，到8月24日上午结束。公测期间，运营商也将举办几场活动来活跃游戏的气氛。

在Grandia Online进行公测的同时，其周边作品Grandia Online Cross也将一同进入测试阶段。Grandia Online Cross是以Grandia Online为蓝本制作的网页游戏，与主要作品Grandia Onilne不同之处在于Grandia Online Cross的游戏模式将会侧重于探查与任务这两个方向。两部作品的游戏数据实际上其实是共通的：玩家在Grandia Online Cross中得到报酬可用于在Grandia Online中起到加强角色属性等作用，这种设计在网游中可以算是相当新颖的。

本作在公测完毕之后会进入正式运营阶段，游戏将采用免月费、道具收费的方式进行运营。

韩服《永恒之塔》大规模更新“龙族魅影”

8月5日，韩服《永恒之塔》正式进行了“龙族魅影”大规模更新。本次更新内容包括因龙族的阴谋而变成废墟的“黑暗普埃塔”，同时还将有全新的集落海盗船“钢铁熊手号”的登场，以及讲述天族与魔族之间的命运之战的故事的12个全新副本。

同时，本次更新还添加了为中级与初级玩家而设计的全新内容、100多个新任务、新的英雄等级物品和各种新的职业游戏风格以及其他更多内容。

社区游戏Synthe正式开始运营

日本线上商城Hobby Stock已正式开始运营旗下社区游戏Synthe。

类似欧美已有的同类作品Second Life，Synthe允许玩家使用3D工具建立各种不同种类的化身，在虚拟世界里进行各种交流活动，其游戏方式与Second Life十分类似。玩家的虚拟化身分为两种不同的种类：一种是二头身迷你造型，另一种是五头身的普通造型，总共有4种基本造型可以供玩家以此为模板设计自己的虚拟化身。游戏所采用的是免费运营模式，但游戏中的虚拟货币“Kero”则需要玩家付费购买才可以使用（这一点也非常类似Second Life中的“雷登”虚拟货币），每一日元可以购买到一个“Kero”。针对玩家在测试中抱怨的几点不足之处，开发商在正式运营版本中对游戏的部分内容进行了强化：包括添加了队伍聊天功能与邮件功能，以及强化了若干社区的部分功能等等。

本作中，玩家除了可以购买由官方制作的服饰以及其他虚拟物品之外，还可以自己动手创作，充分发挥自己的创意与才能。与同类游戏Second Life中的一些设定比较相似，玩家还可以将这些自己创作的内容通过官方提供的商城贩卖系统卖给其他玩家以赚取金钱，而运营商则会从交易中提取30%的手续费。同时，运营商同时为了庆祝游戏正式运营，还宣布将会举办奖金数额高达百万日元的设计比赛活动，如此强势的营销宣传活动也许可以在日本带起一阵社区游戏潮流。


新资料片的日本文化圈


新资料片的华南文化圈


Grandia Online



Grandia Online的对话截图



Grandia Online的战斗截图

从《星际争霸Ⅱ》跳票说开来

■本刊特约记者 Jump

暴雪刚通过官方视频战报宣告《星际争霸Ⅱ》开发进度顺利完成度值得乐观，寥寥数周过去，众多暴雪粉丝正如怀春少女一般捂着怦然驿动的心，翘首期盼这款注定重新定义下一代RTS标准的扛鼎之作在暴雪嘉年华上公布更多的消息，然而事实又一次证明了坚强的暴雪粉丝应当随时准备至少三套紧急应对措施来防御任何时候都可能无端袭来的跳票消息。就在这临近暴雪嘉年华，也就是原定的官方Beta测试日程的节骨眼上，暴雪很微妙地官方宣布《星际争霸Ⅱ：自由之翼》将跳票至少6个月，从2009年冬延期至2010年上半年。至少6个月，这看似轻松的词句表述中隐藏的继续跳票的可能性严重伤害了全球所有PC玩家的感情。事实上早在7月份坊间刚传出“星际2”可能跳票的风声时，受到该消息影响，动视暴雪的股票就在一月之间重挫了14个百分点，看来愤怒的并不仅仅是秋风萧索中期待着“星际2”引领电子竞技复兴的韩国电竞玩家和刚刚在官方战网上绑定了第一个《魔兽世界》账号的中国游戏宅，华尔街遍地的精英投资分析人似乎也因为“星际2”的无端跳票而看衰动视暴雪的走势。

当然暴雪的股票也并不是无端被投资分析人低估。虽然暴雪的项目进度控制部门向来是摆设，反复无常的跳票行为更是深入暴雪骨髓的企业文化，但没有正当理由的重要项目跳票多少都会影响投资人的信心。此次“星际2”延期的原因倒不是因为游戏本身的开发出现了问题，而是因为其他的“场外因素”。套用暴雪自己的说法，由于传说中的升级改进版战网（下文简称新战网）无法在年底内上线，十分依赖于新战网功能的“星际2”的上市也就只能随着延期。所以与其说是“星际2”跳票，不如说是新战网跳票更适合。尽管发表在官方论坛的跳票公告有些模棱两可，但话语之间也不难看出一些深意来。“新战网的功能将是《星际争霸Ⅱ》游戏内容体验的一个综合部分，同时也是往后我们游戏发展的方向。”简单说，“星际2”离开了新战网就没办法顺利运作，或者说，没办法按照暴雪的规划模式进行运作。所以当新战网的开发不顺利，“星际2”也就只有跟着跳票了。

说到底，核心的问题还是在这新战网的身上。暴雪的战网从1999年至今也已经跨过了10个年头，在这10年中，经历了《暗黑破坏神》《星际争霸》《暗黑破坏神Ⅱ》和《魔兽争霸Ⅲ》（中间还夹了个《魔兽争霸Ⅱ》战网版）这几款大作各自扛鼎的时代，其始终是作为暴雪游戏的一项免费在线对战增值服务而存在的。10年的时光过去了，当今的游戏业界也不比多年前那个为了能够吸引玩家购买正版而免费架设对战服务器的年代了。尽管每一款大作都是声名在外，但前几年的暴雪只能算是“跳票成性的优秀游戏制作厂商”，直到2004年上市的《魔兽世界》的巨大成功及网络游戏营收模式带来的巨大利润收益，才最终使得暴雪的资本力量崛起，成为游戏业界的巨头之一。

合并后的动视暴雪更是深谙资本决定业界话语权，盈利是游戏公司的最高目标的道理。《魔兽世界》的营收模式持续带来的滚滚财源算是让暴雪开了窍，在暴雪看来，未来的游戏交易模式并不应是一手交钱一手拿走正版的一杆子买卖。“星际2”也好“暗黑3”也好，这些游戏要放在5年前，怎么归类也应该归在传统的单机游戏类中。在传统暴雪模式下，卖掉一套“星际2”正版只能盈利一次，并且还得年复一年支出维护免费战网的费用，这未免也太不划算了。特别是当前这盗版泛滥游戏销售量半死不活的PC游戏业界，憋了四五年的游戏如果最终落得只卖个小几百万套的下场也太悲剧了。

所以这应运而生的新战网与其说是暴雪的战网服务的升级，更莫若说是暴雪游戏营销模式的一次变革。虽然“星际2”已经确定将被拆成三份，一个种族一份，分三次来销售盈利，但显然这还不能满足暴雪的胃口，想必麦克莫怀米此时有些后悔当初在制作“星际”的时候没有设计出30个种族来。要让“星际2”也有如一款网络游戏般持续盈利，暴雪应该怎么做呢？说来也不难，强迫玩家连上新战网来进行游戏即可。不久前确定“星际2”将砍掉局域网联机时，暴雪的动机就已经暴露无遗了。加入类似微软Windows Live的成



《星际争霸II》跳票的消息传出后，几乎所有游戏媒体都在反复强调这张图中的这句台词的双关性（见本期第7页）：见鬼，跳票的时间又到了



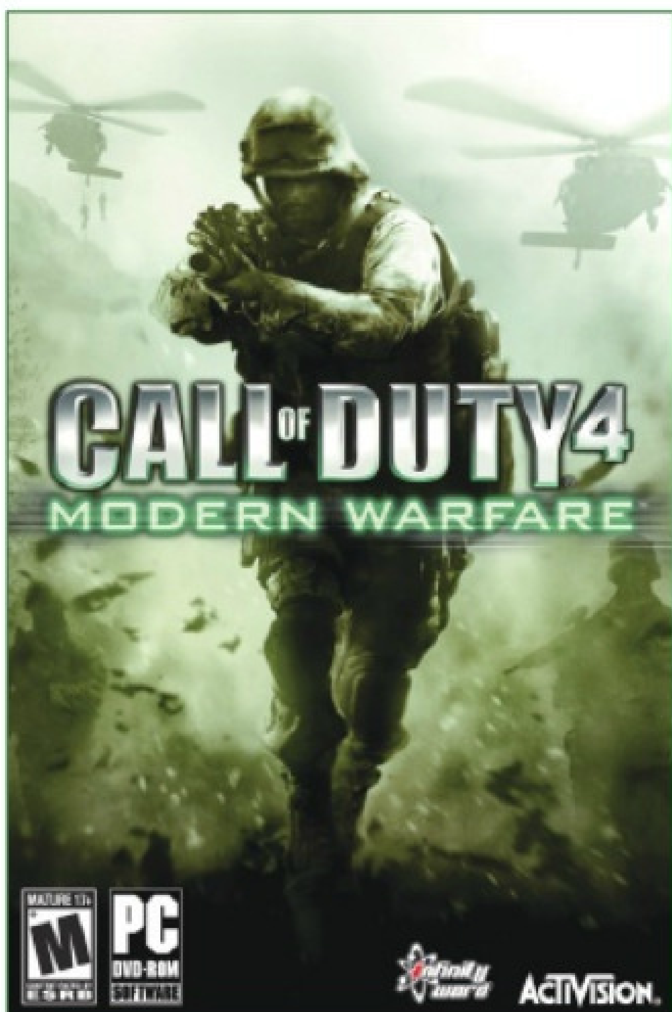

跳票根本就是暴雪企业文化的精髓


“星际”就曾利用跳票的档期进行了大变脸，但“星际2”却不是因为产品本身的原因而跳票

就系统，更强化的社区功能，以及更多的在线游戏玩法之后，暴雪所有的努力都是围绕着如何将玩家留在新战网上玩游戏来进行的。一款必须连上战网才能获得完整游戏体验的“单机游戏”恐怕已经不能再冠以单机之名，暴雪就是用这种方式来完成所谓的“未来游戏发展方向”。更多的在线内容将能使得“星际2”拥有更加夸张的粘滞度和社群影响力，近来关于新战网将收费的谣言也是甚嚣尘上，如果暴雪利用“星际2”打造新战网计划顺利，这必将是一笔相当可观的收入，而且是如同网游一般的持续收入。退一步讲，无论战网收费与否，能否获得显性的持续盈利，在新战网的基础上，暴雪可以做的文章也多上了许多，单说更加活跃在线人数更多的战网社区带来的广告收入提高就不会是一笔小数目，而各种虚拟社区收费道具（比如社区Avatar、特殊主题等，可以参考微软的Xbox Live）的出现也是迟早的事，只要暴雪有心，处处都是潜在的盈利空间。比起传统的单机游戏贩卖模式，新战网是暴雪“单机游戏网游化盈利”理念的产物。

当然，新战网多少也有些模仿和挑战Steam的意思。数字销售渠道显然是业界今后的发展方向，动手较早的乔布斯老爷和他的iTunes Store早已经成了影音数字分销渠道的大鳄鱼，赚钱赚到手软，而Steam在游戏数字发行领域就有如游戏界的iTunes Store。诞生于2002年的Steam作为对战平台只能算是战网的晚辈，但却是目前全球最成功的数字游戏销售平台，同时其作为对战平台的发展也是无比顺利。通过Steam账户购买游戏和拥有游戏的方式新鲜实用也很容易被模仿，暴雪其实已经踏出了第一步，绑定了过往购买的暴雪游戏的战网账户实质上成为了合法的数字版权账户，当然下一步就是通过战网发行游戏了。暴雪已经确定今后的游戏新作都将通过新战网发售，这是理所当然毫无悬念的，而接下来的重要战略部署便是动视暴雪旗下的其他游戏也会通过新战网发售，并且通过新战网管理其版权。动视暴雪旗下的《使命召唤》《吉他英雄》等游戏一直苦于在PC端没有合适的对战平台和增值服务下载平台，可以预见的是，当这些游戏登陆新战网，通过新战网发售，在新战网上对战，并且通过新战网付费下载资料片、地图包、新曲目合辑之类的增值服务，不难想象新战网会呈现出一幅多么繁荣的景象。虽然新战网的路子和Steam似乎是正好相反，后者是先将数字分销渠道做大再顺势推出游戏对战平台，而新战网则是先有成熟的人气对战平台再发展数字分销业务，不管顺序如何，如果新战网能够以游戏对战平台和网络游戏为基础吸引独立游戏厂商和第三方厂商的加入，新战网在不久的未来成为与Steam分庭抗礼的数字游戏分销渠道也不是不可能。所以我们看到暴雪官方在8月5号确定“星际2”由于新战网的原因跳票之后，动视暴雪的股价立马止跌上扬一路回稳，这显示出了投资人的信心：因为新战网而跳票，这是可以的哦。事实再一次证明了暴雪近年来在圈钱行为上的确成长惊人，嗅觉无比灵敏并且行动力同样值得赞赏，使人不禁感叹暴雪毕竟也成熟了，不再是当年初出茅庐的单纯“跳票大作公司”，而是善于将利用自身优势与集团利益相结合，充分进行投资回报最大化的资本巨头了。

说了半天暴雪，本月另外一件值得一提的事儿也是和暴雪有关。8月21、22日两天，在阿纳海姆举行的暴雪嘉年华请来了传奇重金属乐手“黑暗王子”奥兹?奥斯伯恩（Ozzy Osbourne）登台献艺。读者们拿到本期杂志的时候暴雪嘉年华应该已经顺利闭幕了，在关注传说中的魔兽世界新种族、“星际2”新对战消息以及神秘新作之余，各位奥斯伯恩的歌迷如果错过了这位乐坛传奇在本届暴雪嘉年华的现场演出，那么现在亡羊补牢还不算晚，现场视频估计已经在互联网上满天飞了，放下杂志的时候不要忘了上网欣赏下黑暗王子大战巫妖王的身姿，Enjoy。





《使命召唤》《吉他英雄》这样的动视暴雪看家大作迟早将登上新战网的平台



暴雪向来是精明的商人，和动视绑在一起之后更是成长率惊人









曾经的战网只是单机游戏的免费网络对战平台

不是暑假，是寂寞..

执笔：司家吃饭
策划：贾君鹏

暑假、学生时代和童年

史莱姆你知道吧？就是黏液怪……对，它是什么样，现在我就是什么样。"

这篇专题的灵感来源于一位拖稿的作者。当然，我并不是打算点名批评他——当他还是一个每天早晨七八点赶到教室、晚上九十点走出自习室的学生的时候，他写起文章来是非常勤奋的，总能按时按质按量完成任务……但是，暑假的到来改变了一切：原本乐于闲谈的他在网络上沉默了，原本每两三天就会换一次的QQ头像一直保持着离线的黑白状态，原本经常出没的论坛和博客上也失去了他的踪迹……而随着截稿日的接近，他的沉默开始让我沉不住气了：一般来说，在这种情况下，拖稿的悲剧几乎是不可避免的。为了说服自己接受这个残酷的现实，我鼓起勇气给他打了个电话过去，于是就有了这段开头处的那句话。

我们的对话大概是这样的：

"关于稿子的事……"

"哦，应该是交不了了，我——写不出来。"

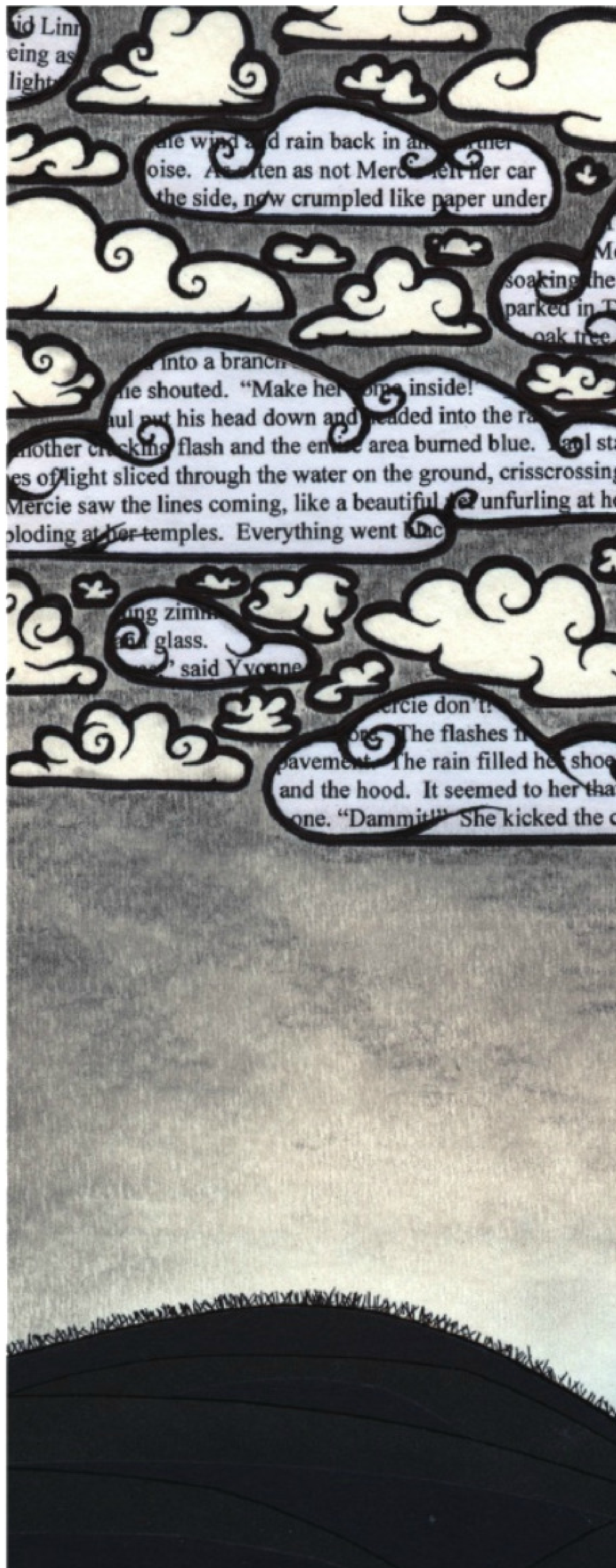
"你现在不是正放暑假吗？应该有空写稿子吧，难不成你去旅游了么？"

"没，就在家里呆着……整个人都快烂掉了。史莱姆你知道吧？就是黏液怪……对，它是什么样，现在我就是什么样。"

"喂喂，你振作一点，眼看着暑假都快过去了，你就打算这么烂下去吗？"

"是暑假在主宰我，我不能控制暑假……你就让我烂到开学吧。"

"好吧，我理解你。当年我也是这么过来的……"



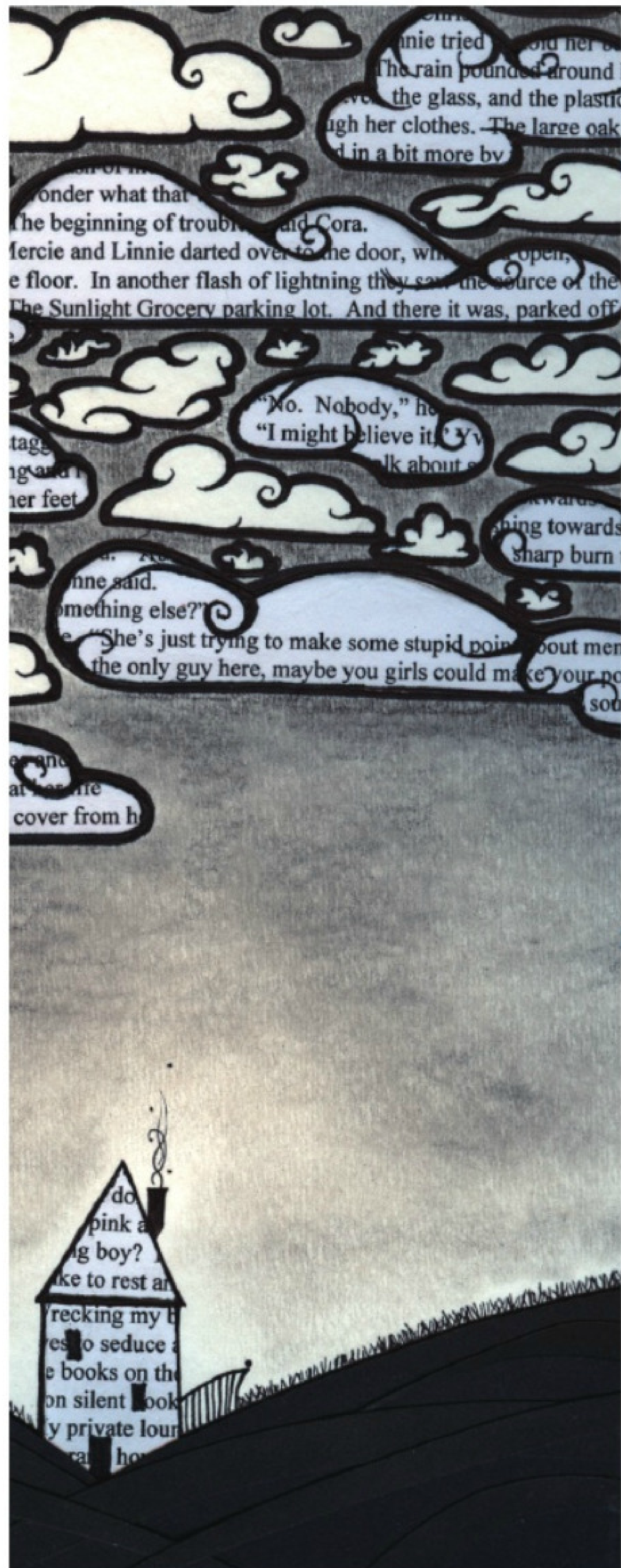
暑假，是的，这就是暑假：学生时代漫长的空闲时间，能够给予因课本与试卷而疲惫的学生们充足的休息。无论是睡觉还是玩游戏，旅游还是学英语……时间总是充裕的，如果不用考虑下个学期的考试和这个假期的作业，那么学生将是完全无忧无虑的，几乎像是童年的再现。

问题是：尽管面对着再现的童年，但学生们已不再是儿童了，陪伴我们度过童年的玩具和游戏虽然往往承载着最美好的一段回忆，但也仅仅是"回忆"罢了。你还会参与捉迷藏或追逐打闹之类的游戏吗？你还能靠玻璃球和沙土地消遣每天的空闲吗？你还能通过丢沙包和跳皮筋获得"游戏"的乐趣吗？

我们是从什么时候开始正式告别童年的？答案自然是因人而异的，但不会有太大的差别——对于热衷室外运动的人而言，告别童年的标志可能是越来越多地投入到球场中，逐渐将对"游戏"的爱好转变成对"运动"的爱好；对电子游戏玩家来说，则是越来越多地关注屏幕上显示的内容，逐渐习惯通过手柄或鼠标来参与到游戏之中……也许是小学毕业前的某一天，也许是刚进入初中后不久，当我们开始不再向往明天傍晚的捉迷藏游戏、不再为今天没有在弹玻璃球时取得胜利而感到惋惜，当我们在体育课的自由活动时间开始因缺乏娱乐项目而无所事事，在我们还没有学会品尝回忆的时候，童年就这样远去了。

伴随着成长的经历，我们开始越来越"讲究"消磨时间的方式，"娱乐"的需求不再是不加考虑就能够参与到其中的游戏所能够满足的。在远离追逐打闹的乐趣之后，我们开始习惯于一些童年游戏的衍生物或是替代品，越来越接近与符合大人标准与社会规则的游戏逐渐占据了视野，无论是足球篮球还是《超级玛丽》和《魂斗罗》，在成长的过程中都曾扮演过重要的角色，对大部分读者而言，电脑的普及过程与成长的经历是有一定交集的，而电脑也在这一过程中逐渐取代了的游戏机的位置，成为了接触与参与游戏的主要平台。在这之后，网络的普及与网络游戏的兴起过程并不漫长，我们也自然而然地适应了这一便利。对玩家而言，网络和网络游戏最大的恩惠就是让多人同乐变得轻而易

诗人也许可以在“寂寞”这个标题下写出一百万行诗句，作家也许能够以“寂寞”为主题写出一百万个故事，摄影师也许可以为传达“寂寞”的感受拍摄一百万张照片……但我们只是记者和编辑。虽然我们缺乏那般叙事与抒情的天赋，但我们会因种种原因陷入到空虚、无聊、疲惫之中，我们也有着各自的寂寞……参与这篇专题撰写工作的编辑和作者们在交流时纷纷表示自己对“寂寞”一词深有感触，由于年龄段的区别和成长环境的不同，每个人的“寂寞”也有所不同，而彼此交流各自的“寂寞”也算一个颇为有趣的过程。在这里，我们将交流的成果汇集成文字。当读到这些文字的时候，作为学生的读者应该已经迈出了暑假，重新回到了校园，而上班族也许还在期待着下一个假期的到来……但无论你的寂寞是怎样的，只要有过、有着这种“寂寞”，相信你就能从中找到一些共鸣。



寂寞就像闹钟，它总会在困倦不堪的时候响起，想取消却怎么也触碰不到，不过拧紧发条的不是自己；寂寞就像蔓藤，今天看着还只是稀稀落落三两枝条，某天就赫然发现已经爬满整栋楼层；寂寞就像年龄，哦这可悲的年龄，一直想着快点长大的孩子，蓦然回首已是华发丛生。

这本来是个Kuso

“不是XX，是寂寞”这一句式如同病毒般瞬间充斥整个互联网，它源自一段针对某个网络游戏的Ksuo文，作者以“Doujiang Bar（豆浆吧）”的笔触恶搞道：“哥玩的不是XXX，是寂寞。”

于是铺天盖地的“寂寞”开始了。

偷的不是菜，是寂寞；吃的不是饭，是寂寞；玩的不是游戏，是寂寞；看的不是电影，是寂寞；写的不是专题，是寂寞……

我不止一次默念着这个万能句式，它是如此琅琅上口韵味十足，继承了马亲王那句“给我的Doujiang来点Sugar（给我的豆浆来点糖）”的恶搞“伪小资”精神，充满了强烈的“违和感”，成为了超越“冷笑话”的存在，我想这便是它可以流行开来的主要原因。“不是XX是寂寞”简单几个字，一种“违和忧郁”的喜感轻松跃然纸上，如同周星驰扮演的那位倚靠在猪肉摊上喝着“Dry martini”的“猪肉王子”。

不过当越来越多人加入到“寂寞”行列时，我赫然发觉，我们好像，真的有些“寂寞”。

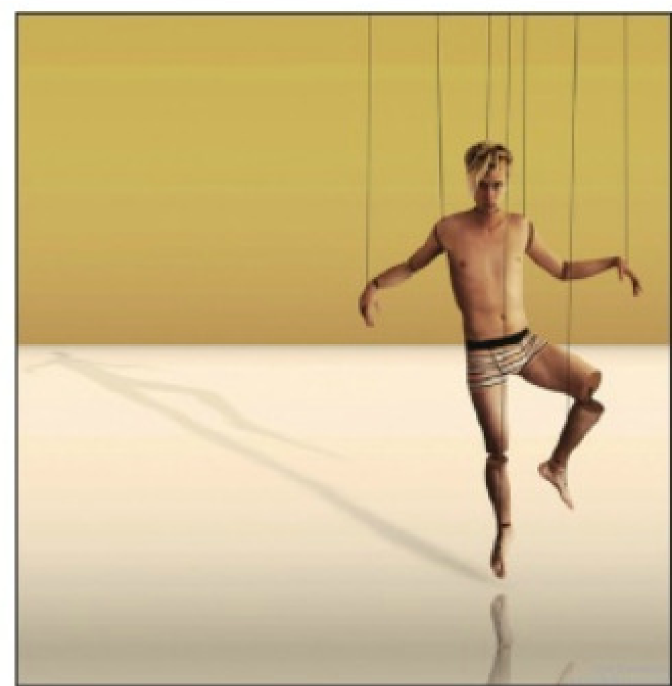
这和我有什么关系？

曾经有人说，这个世界由各种人和各种事组成，某种意义上这句话是成立的，问题是，这么多人、这么多事，有哪些是和我有关系的呢？

哦，以色列外交部政策研究中心主任表示以色列政府正计划从一部分犹太人定居点撤出，如果巴勒斯坦在安全问题上有对应行动，巴以和谈或将在年底重启。但这和我有什么关系呢？他们的边界离我那么远，怎么谈也不会影响到我。

哦，美探测器拍到火星表面石碑状巨石，在太空迷中引发了激烈争论，他们对火星上是否曾经存在生命提出了质疑。这和我有什么关系呢？即便“黑石板”真的出现了，我也还是没有超能力。

哦，酒井法子失踪几天后，向警方自首，承认已吸毒一年。这和我有什么关系呢？我记得那个很漂亮的酒井阿姨啊，演过《同一屋檐下》嘛。



哦，第63届法兰克福车展就要开幕了，宝马、奥迪、布加迪等纷纷放出新车预览。这和我有什么关系呢？只会让我自卑于连一个轮子都买不起的境遇。

专辑榜上的歌永远那么难听，畅销书排行榜上的书不知销到了哪里，“快乐女声”除了曾轶可还有什么看点？“小沈阳”的段子到底哪里有趣？门口卖菜的姑娘曾经打过胎，楼上的刘姓夫妇办离婚抢孩子，隔壁王二和李四又因为车位吵架了……

这些如此多人津津乐道的话题，好像……都和我没有关系。他们笑的

举——无论电子游戏盛行的年代曾让我们变得如何孤僻，对童年集体活动乐趣的回忆和与人沟通的欲望还是不会被磨灭的。

伴随我们成长历程逐渐更新这些新的娱乐方式有着值得肯定的正面作用，但也同样有不可忽视的负面影响，最严重的问题就是：让我们乐于足不出户的生活——既然不用穿戴整齐忍受烈日和尾气一样能以相同的效率消磨时间，并且同样可以满足人际交往的需求，惰性自然会成为行为的主宰。几年前，当电子商务模式在国内初步成型的时候，为了证明、考验和宣传这一新生事物，“生存挑战”活动曾流行过一段时间——所谓的“生存挑战”其实和“生存”和“挑战”一点关系都没有，内容不过是把几个志愿者塞到卫浴设备齐全的封闭房间里，房间里除了常见的生活设施之外只有一台能上网的电脑，而这些志愿者需要依靠电脑和网络来解闷并订购生存所必须的食物、水或其他调剂生活的东西，时间持续三四天到一周——嘿，这种生活在今天已经不值一提了，不是吗？

我知道你这个暑假做了什么

事实上，在写下这段文字的时候，我已经有三四天时间没出过门了……对一个可以打电话叫外卖，床头就摆放着电脑的人来说，出门虽然算不上是什么“酷刑”，但也堪称是有必要回避的“磨难”。

在这期杂志的制作过程中，编辑部放了个长达一个多星期的年假，感觉上就像是一个微缩版的暑假，如果把杂志制作流程中的文字工作比喻成“暑假作业”，杂志完成质量比喻成“下个学期的考试”，那么它赫然就是一个当之无愧的暑假了。而年假中的我就和文章开头处那个“被暑假主宰”的拖稿作者的状态差不多……怎么说呢？无所事事，感觉每天的时间几乎就是在不间断的发呆状态中度过的，游戏嘛……也玩了，书嘛……也读了，甚至在网上和人聊天也没什么障碍，但是到了入睡前盘点一天表现和收获的时候，总觉得心里空空荡荡的——但同时却并不考虑“明天是不是该有所改变”。如果你能与这段文字产生共鸣的话，那么你一定也能明白：对于处于这一状态的人而言，“时间”总是既难熬又过得很快——在发愁“如何才能以更高的质量消磨时间”的时候，时间就已经以惊人的速度流逝过去了。



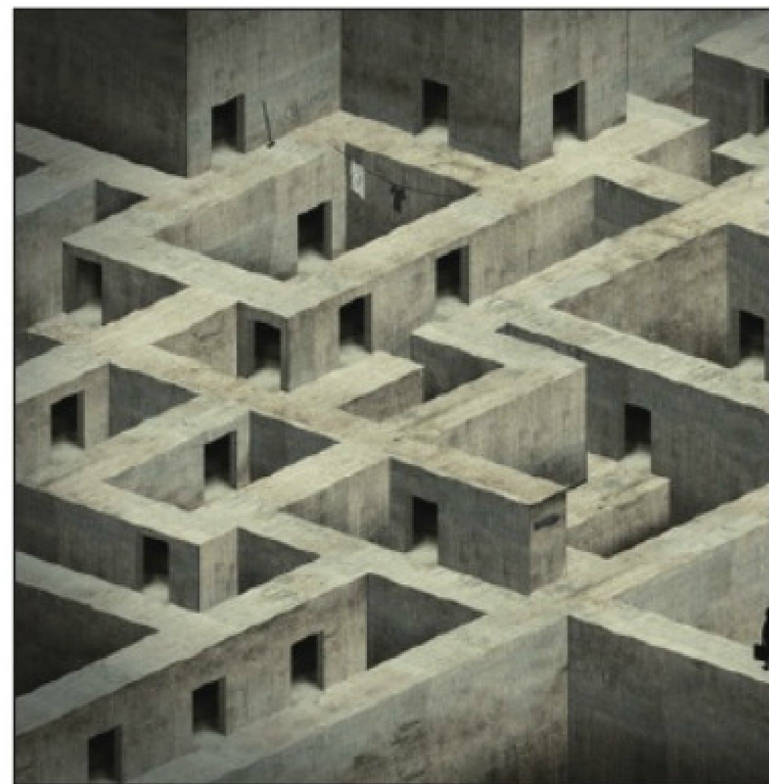
你看，暑假归根到底也不过就是持续长达两三个月的这样的时间嘛：仅仅意味着大量亟待消磨，一旦缺乏消磨手段就会坐立不安、心神不宁的空闲时间，而能做的事至多不过能上上补习班、旅旅游、游游泳、打打球……但是，如果连做这些的动力都没有，遭遇就会像那个拖稿的作者……或者我一样糟：想象一下史莱姆、黏液怪或是软泥怪的模样吧，最好顺便说服自己，当自己瘫在椅子上或瘫在床上面对着电脑屏幕时，状态比想象中的那副模样好不到哪儿去……

缺乏适量的室外活动和体育锻炼所带来的损害绝不仅仅是身体的亚健康状态，心情的低落和无精打采的状态与之密切相关，同样的原因还可能导致生物钟紊乱：充足的睡眠带来了充足的精力，而这精力是仅凭室内的移动和大脑的活动无法充分消耗掉的，结果自然是因为入睡困难而开始熬夜——至于“熬夜会给身体带来多大负担”，这个常识已经不需要普及了吧。

倘若这些都是可以忍受或无可奈何的，那么另一些本该处于可控范围之内，却可能会在暑假中完全失控的情绪则往往最令人感到难以忍受——隐藏在无所事事、无精打采、拖延着作业迟迟不肯动笔的心态之后，我们可以称之为“无聊”，但这比不上另一个词更有力度：寂寞。

时候我觉得不好笑；他们哭的时候我觉得不伤心；他们愤怒责骂“非主流”时我觉得似乎世界观不一样也不至于去骂人家；他们高度赞扬《大长今》时我觉得它简直无聊到死。

我感觉我变成了一个黑色污点，与周围那个白得耀眼的世界格格不入，还让人无比痛恨。哦不，也许根本没有人会注意到这个黑点。



我不止一次痛下决心努力融入那片白色世界，于是我试着与大家分享一些和我有点关系的事情，但可耻地失败了。没什么人在意我的兴趣和爱好，甚至嗤之以鼻。他们会说：“嘿，你这些都是小事。”或者“你看的这都是什么玩意啊？”

我也不止一次自我欺骗，假装融入那片白色世界，不过事实证明，我跟不上他们的脚步，也瞄不准他们的方向，总是假装因为一个完全不好笑的笑话而发笑实在让人难以接受，我多么想告诉他们：“喂，这个笑话的原创其实不是这样的……”



老老实实地“寂寞”吧，那些、那些和那些，这一切，都和我没有关系。

我们没有朋友

人是群居动物，也是社会性动物，因为我们有感情、会思考。满足生存条件外，我们还需要进行精神上的交流和情感上的互动，所以不管因为基因传递还是社会契约，我们要有家庭、有朋友。

独生子女的家庭中，没有年龄相仿的兄弟姐妹，只有多多少少存在着“代沟”的长辈。不同代的人有着不同的眼界和观点，很多问题上均难以达成共识，有人试图跟老妈分享一下推倒Boss的喜悦或者跟老爸讲一讲《同级生》攻略吗？在长辈惯有的管教和疼爱中，彼此很难处于对等的地位而拥有平等的关系，这就是为什么亲情永远代替不了友情。

而朋友，这些本该很自然存在的联系，如今就像爱马仕一样“奢侈”。儿时的玩伴基本已天南地北不知去向，能联系到的也大多因为生活轨迹不同而没有交集，回忆完小时候的撒尿和泥后，就变成他说着埃塞俄比亚的大工程，我说着“大菠萝3”的新视频，为了避免这样的尴尬情况也就也逐渐淡了联络。上学时的同学有的忙着养家糊口，有的忙着出人头地，几年一次的聚会上，大家借着酒劲好像连续剧一样怀念下年轻时的天真，再如连续剧一样发发各自的牢骚。散场后，继续养家糊口或者出人头地，再接下来，养家糊口的羞于见到出人头地的，出人头地的也没空再见养家糊口的，更别说那些打着朋友旗号卖保险和保健品的，一边交朋友一边给穿小鞋的，借了钱拿了东西就永远消失不见的。

生活节奏越来越快、我们越来越功利，只有“总是没空”的朋友，只有“带着目的”的朋友，于是我们登录匿名与随机陌生人聊天的网站，于是我们回复“贾君鹏，你妈妈喊你回家吃饭”，于是我们定好闹钟去开心网“偷菜”，于是我们“信春哥”或者什么姐……

你看，网络上总是很热闹，这么多网友一起“盖楼”，一起“打Boss”，一起找“XX门”。想和人看电

你的寂寞，我们的寂寞

最近这段时间以来，网络流行语的传播速度和发展趋势让人有些应接不暇，“寂寞”就是这些流行语中的佼佼者。试图考证流行语起源的努力往往是徒劳的，关于“不是什么什么，是寂寞”这个句式的出处，我们只能追溯到一张流传甚广的图片——鉴于该图片并不美观，且用摄像头拍摄的画质非常粗糙，考虑再三我们决定最好还是不要放在杂志上，在这里仅用文字进行描述：一个留着“视觉系”发型，佩戴着“非主流”饰品的男青年坐在网吧里，手中捧着一碗面（而且还是路边摊上常见的那种在碗和面之间垫着一层塑料袋的）。图中有几个大字写着：哥吃的不是面，是寂寞！

究竟是谁、出于何种目的制作了这张颇具“恶搞”精神的图片我们不得而知，但这张图确实有着非同一般的“感染力”：一方面继承了之前流行过一段时间的“不要迷恋哥，哥只是个传说”中自称为“哥”这个笑点，另一方面又以“寂寞”这个颇具文艺气息的书面语和那张令人无语的图片所形成的反差效果制造出了荒诞程度非同一般的笑料——这种笑料确实可以被谴责为“庸俗”，当“不是什么什么，是寂寞”这个句式最初开始在一些论坛上流传的时候，确实有一部分网友以这种谴责对其表示了反感的情绪和难以接受的态度，但是随着这个句式的流行，它逐渐成为了互联网集体狂欢的新旗帜、一个能够令人相视而笑的神秘暗号、一个能以最低的成本最大限度地产生亲切感和归属感的暗示符号……中性的语言总能伴随着使用者的改变表达倾向的转移而被赋予新的价值——这个句式在被讲台上不苟言笑的教师使用的时候，是与课下同学间谈笑时使用的效果截然不同的。随着使用者的增加、流行范围的扩大、交流次数的增多……这个单调的句式渐渐变得魅力无穷，而调侃、逗乐、搞笑的价值也越来越高。



这一网络流行语的衍生文化的影响就包括了网民对“寂寞”一词的印象加深——尽管这个过程是在机械的重复中完成的，但就算是在反复的复制粘贴过程中，人们也会逐渐从下意识发展到有意识地去思考和再认识自己所发出的音节的含义，尽管这一思考和再认识过程未必能够得到什么系统化、理论化的结论，但这个词开始逐渐变得“万能”了，它能够以调侃式的方式替代任何词汇对行为的动机给予解释，标准用法如下：谁谁谁为什么要如此如此这般这般？谁谁并不是因为什么什么，而是因为寂寞”；或是对任何一种行为加以嘲讽：谁谁谁这不是在如何如何，而是在寂寞”……虽然最初的原因相当无稽，但“寂寞”一词在最近这段时间里对现实生活产生的影响是不可忽视的：它构成了一句“提醒”，由于这句提醒，网民们逐渐意识到了自己的“寂寞”尽管那未必真的构成了“寂寞”，很可能只是一时的空虚或无聊、短暂的疲惫或懒惰……但这无关紧要，关键在于到目前为止接触到的诸多词汇里，哪一个都比不上“寂寞”更有力、更有趣。好吧，那就这么决定了：我们不是空虚，不是无聊，不是疲惫也不是懒惰……我们只是寂寞。

一位不愿透露姓名和笔名的作者在这期专题的制作过程中接受了我的采访，相对于大多数在九年制义务教育之后继续读高中、考大学的人而言，他有一段成长经历可以算是非常独特：2005年10月，在读了两个月初三后他突然决定退学，此后再也没有进入过校园，至今也没有拿到初中的毕业证……时至今日，可以算是度过了一个长达近4年的假期，而标志着他假期终点的事件居然是今年刚成年不久就成为了某IT巨头企业的翻译专员。

你对他如何度过这个长达4年的假期而没有彻底消沉……哦，或者说寂寞而感到好奇吗？那么接下来他的自述可以满足你的好奇心。

说起初三那年的事，还真是挺尴尬的……能把小时候的冲动坚持得如此彻底，而且还能得到父母的同意，回想起来真是件不可思议的事，如果将来我的孩子也会产生这种想法的话，我可能会……“打断他的腿”吧——我开玩笑的。

影？参加“XX论坛观影活动”；想和人吃晚饭？加入“XX网站试吃活动”；想和人恋爱？报名“XX假扮情侣活动”……我想这大概就是网游和交友网站如此受欢迎的原因之一吧。

看起来，现实中没有朋友的“寂寞”，似乎在网络上便可以得以缓解。

只是当我们将头转向一旁，离开电脑屏幕，问候和争执看不到了，一起吃饭看电影的朋友找不到了，有关朋友的一切，都得不到了。

依托于网络的“友情”总是不真实、不牢固且带有局限性，若离开了萌芽和生存的环境便什么都不是。又或者，其实我们根本就不想让它真实牢固无所不能，因为我们“怀疑”、我们“善变”、我们“危险”、我们“寂寞”。



Where is my mind？



大部分人的成长轨迹很类似。小学时得到了第一台FC，发现卡带也可以有电池，接下来购置了土星或者PS，伟大的画面！为了能随时随地的游戏，还搞来了GB。等终于有了一台属于自己的电脑，原来这个被誉为“学习”帮手的家伙就是游戏机。

很长一段时间里，游戏就是我们唯一的生活乐趣。如今主机有了Xbox 360、PS3和Wii，掌机换成了PSP和DSL，电脑更新换代当然是为了跑得动最新的3D大作。游戏制作越来越精良、系统越来越复杂，可乐趣怎么越来越少？如果连游戏都不再喜欢，我是不是只有回老家结婚了？

曾在一个生活必需品选择的投票中看到，电脑位居第三名，仅次于吃喝和马桶，也曾看到一个名为“打开电脑，却不知道干点什么”的帖子。如果把两者结合来看，那么当我们“打开电脑，却不知道干点什么”的时候，也就意味着，我们不知道生活该“干点什么”。

其实我曾有很多想干的事，我想弹琴、我想画画、我想做玩具、我想种食人花、我想周游世界、我想飞到太空……如果我能更早一点知道自己想干什么，也许还有机会，可是我知道得太晚，错过了学习的良机。如果我有很多钱，也许现在也不晚，可我没有“好爸爸”也没有中500万，收入只够日常生活的开销，连一套自己的房子都买不起。

那么现实点，来想想该干什么。好好学习，掌握科学文化知识解救美国人民于水深火热吗？努力工作，力争成为社会栋梁之才么？当我发现《安徒生童话》其实早已被篡改，白雪公主继母的孤独；当我得知牛顿也许不是靠什么苹果发现的万有引力，他是多么笃信基督；当我知道达尔文的《进化论》根本不是绝对真理，我对这个世界的感觉就是“骗人的，骗人的，都是骗人的……”

伟大的Pixies乐队有一首歌叫做Where is my mind，电影Fight Club便是用它做的片尾曲，多么完美的结合。“试着倒立，旋转一下，你的脑袋肯定会眩晕，这时你发现它里面空无一物，于是你问道，Where is my mind？”

于是我问我自己，Where is my mind？

世界是什么？人生为什么？我该做什么？不能思考，不想思考，不敢思考。我犹如陷入旋涡，眼前呼啸而过各式各样的答案，却都不能指出确切的路线，我只好任其旋转，浑浑噩噩的继续现在的生活。

可电视报纸上都说世界是美好的，生活是美好的……也许一切都会好起来，但在那之前，我只有“寂寞”。

另一种暑假的另一种过法

当年的情况大概是这样的：严重偏科的我在当时认为与其浪费大量时间用于提高其他科目的成绩，倒不如充分发挥自己在英语方面的特长，还可以多研究一下与电脑相关的东西。而来自父母的阻力出乎意料的小——他们只是让我“做出点自己认为了不起的成绩给他们看看”，当时他们的想法大概是让我自己认识到自己能力的不足，通过这一途径来更有效地克服厌学症吧，但结果却是我真的拿出了“成绩”——在中文“维基百科全书”里数千次的编辑记录。2004年的时候中文维基刚刚兴起，当时中文条目数量只有一万，熟悉维基百科的网民朋友应该知道，维基是任何人都可以参与到编写工作中并做出贡献的，而当时我怀着那种“为建设互联网世界添砖加瓦”的冲动，开始热衷于参与编写和创建中文维基百科全书条目，编写条目的方式多是通过英文维基上的内容进行翻译，那段时间的锻炼对词汇量和阅读能力的提高程度相当惊人。离开学校回家后，我几乎把所有——也是空前大量的空闲时间都投入到了这一翻译工作中，到了该向父母提交“成绩”的时候，维基百科的影响力正好开始冲击国内，父母面对着报纸杂志上对维基百科的介绍和宣传，也就认可了我的所作所为并非“胡闹”——得到了这一认可后，我也就正式休学了。



现在回忆起那段经历，其实参与维基百科的几千次编写也算不上什么值得一提的事，但不同的成就对于不同年龄段的人而言，价值自然也截然不同。当年的我视还很狭窄，维基百科的编写工作曾一度成为了生活中奋斗的唯一目标，随着年龄的增长和阅历的开阔，我也逐渐认识到曾经的这份义务劳动对我而言唯一的价值和收获仅仅是“得到了学习的机会”，和学校所扮演的角色没什么根本性的区别。

休学前后，我曾一度处于一个漫长的“懈怠期”，持续时间几乎长达两年——当时一直在沉迷EQ2。从2005年6月到2006年3月，我见证过EQ2国服短暂的一生，在淡定地迎来中文版倒闭的消息之后，我立刻去了美服——接下来就是完全放松身心（其实是放纵欲望），享受“无尽的任务”。沉迷期间，父母曾一度威胁要把几乎是重度网瘾患者的我送到陶宏开那里，在这种压力下，经过一段时间的反省，我开始逐渐振作起来，接了几个制作个人网站的活儿——虽然自己并不精通这个，但是在手忙脚乱地翻书改程序的过程中也学到了不少东西……不过，在赚到两三千块钱之后，我买了台数码相机和MP4，然后把剩下的钱又烧在EQ2里了。

说起在美服玩EQ2这段经历，也不能算是完全荒废——光靠翻译掌握的英语是远远不够的，可以说正是通过在游戏中与国外玩家的交流以及与游戏的互动过程，我才锻炼出了真正的英语能力，此外，我后来干翻译的时候，意外发现游戏中的奇幻词汇拿来翻译欧洲历史的文章也很好用。

2008年的时候，出于对日本动漫的爱好，我开始自学日语，花了大概半年时间考了个日语三级……然后当然是借学日语的机会沉迷动漫，这一年大概是最充实也是过得最快的一年。转眼就到了2009年，3月份我正式成年，于是开始尝试找一份正式的工作，幸运的是翻译这行对能力的要求大于对学历的要求，通过上网投试译，我相当顺利地找到了现在这份工作。虽然翻译的工作量比较大，但是收入也让我相当满意。近期的计划是在工作之余继续自学日语，原打算今年12月报考日语二级，但是单位指定我12月公干出差去美国，所以估计要推迟到明年。

在这篇专题里，我觉得我还是更适合做一个反面教材——在这里奉劝各位读者朋友：千万不要在假期里疏于身体锻炼，为缺乏锻炼要付出的代价是相当惨重的，人们易在假期中患上的种种疾病我几乎一样都没错过。

假期可以被调侃为“人们对抗寂寞的战争”，而战胜寂寞的最理想的方法莫过于“想到什么，立刻就去做什么”——很多时候，我们的寂寞并不是因为身边缺少什么人的陪伴，而仅仅是缺乏站起身、深呼吸、伸个懒腰、迈出一步、打开窗户、翻开一本书、诵读一句诗、打开音响、双击一个可执行程序的图标……等等行为的动力罢了，但这种动力只能由自己给与自己。就算只是一时莫名的冲动，也应该牢牢抓住，并付诸实践——也许我们不能从根本上解决寂寞，但我们可以用随便什么比它更让人感觉良好的事情占据它的位置，在充实中让它难以侵入我们的生活。

你是一个好人

初中时开了生理卫生课，记忆犹新的有两件事。一件是老师发完书后让大家回家自己先预习一下，第二天他恶趣味地又让大家把书平摆在课桌上，这时我发现大家的书无一例外地因为翻阅过而轻轻翻起，那一页我不说你也知道是什么。

另一件更加有趣，一天下课时老师询问还有什么问题，当时我想说的是您到底教了什么，不过因为胆子小咽了回去，





直到今天还是有点骨鲠在喉十分难受。还好有真正的勇士，他的名字我已无法记起，不过他嚯地一下站起时那伟岸的身躯就好像《背影》中描述的那样深深印在我的脑海，他用正在变声的公鸭嗓问道："老师，我们什么时候做实验？"

当然，第二天他就被请家长了。

我想说的是，不讨论BL和拉拉的情况下，一个人如果不对异性怀有好奇或者好感，那他一定有病，得治。正如人有三急一样，当某种情愫在心底萌生时，除非你是一个机器人，还得是没有AI的那种，怎么可能像挤掉青春痘一样把它连根拔呢？

"早恋"是个充满智慧的词语，首先它是一个名词，以时间状语的方式定义了一种恋爱，同时它还是一个形容词，携带着200多公斤的道德污水将你从头淋到脚，最后他还是一个动词，比如，吃了吗？睡了吗？早恋了吗？

我们一直被告知，早恋是不好的、不对的、不道德的，是对父母的辜负、对老师的挑衅、对自己的伤害。

"小兔崽子你再跟张美丽在一起我打折你的腿！"

"同学们，你们这个年龄根本不是什么花季，而是吃大粪的时候！"

我们需要做的就是乖乖读书、乖乖考试、乖乖升学，然后悄悄地暗恋一下，还好没人发明心理透视机，不然真不知道如何抑制这种"自然而然的心情"。

终于考上了大学！前辈都说，"进了大学，你就自由啦！"虽然我觉得这样有些畸形，按道理大学才真正是掌握傍身之技的时候，但我还是因为"自由"二字彻夜难眠。首先要做的，就是交个女朋友！我给自己定下了这个宏图伟愿。

"对不起，你是个好人，但我们并不合适。"这是我在大学听到的最多表白之后的回应，木讷的我完全不了解女孩什么心思，只是单纯地以为"对她好"便可以，然后我就变成了一个"好人"，好人是做什么的？就是修电脑、饭票、论文终结者之类的综合性称呼。

没女朋友又不会死，我要把有限的时间投入到无限的学习中去，尽管周末宿舍里空空荡荡的只有我和我的历史书，我发明着属于我的黯然销魂掌。

顺利毕业之后找到了一份还说得过去的工作，几经波折之后也算了解到一些职场秘辛，每天都忙碌的工作充斥，薪水增长的副作用就是感情经历的一片空白，独自去酒吧庆祝25岁生日。

写在"寂寞"开始流行之前

自从假期一开始就收到学生读者的来信，大部分的主题就是一个“无聊”，而且随着假期的深入，感觉无聊的人越来越多。今年假期让这么多的人都感到了无聊，确实让我们这些老编辑遇到了新问题。仔细看来原因是很多的，比如“魔兽”在假期前期的停服就是主要原因之一。“猪流感”虽然很讨厌，但是在北京等不少地方学校的补课却因此叫停，富裕出的时间反而让很多人感到了不知所措。另外去年的奥运让大家的暑假有了一个夺目的关注点，而今年的夏天不仅没有这样大的热点，而男篮亚锦赛反而更加添堵。不过除了这些以外，我个人认为还有一个重要的问题，就是我们可以玩的东西越来越少了。

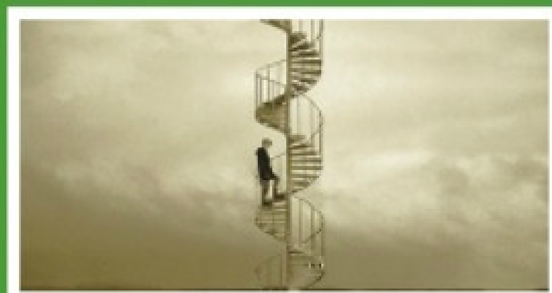
先说个题外话，今年夏天各地的房价是越长越猛，网上到处是叫苦不迭的房奴，但是中国城市化的进程确实不可阻挡，越是大城市的人们越是被赶到了城市四面八方的郊区，房屋商品化使得大院文化逐步瓦解（政府大院、工厂大院），特别是在中国就近入学始终是个美好的愿望下，同学间的距离也就越来越大了。你很难想象七八个、五六个同学终日聚在一起的情景。同学间自发的集体活动（不是学校有组织的那种）的缺失，在大城市中极具蔓延，俗话说得好，从我们老祖宗那会就知道膘着膀子一起干，人多的地方有热闹，这种缺失怎么可能不带来巨大的无聊感呢。过去的棋类游戏，现在的桌游，需要的不仅是参与者，更需要闲散的看客，两个人下象棋，至少需要三四个看客才能生动有趣。一个人游泳那是锻炼，四五个人游泳那才叫戏水。一两个人踢球那也就是自我训练，五六个人（最好还有一两个女生观战）才能有配合有激情。就算是打群架也需要人多力量大。有人觉得打架很可怕，很恶劣，其实我始终认为处在16～22岁青春期躁动的男生如果没有过打架泡妞的经历绝对不是一个完整的成长轨迹。你看看《阳光灿烂的日子》、《美国派》，过去现在，中国外国概莫能免。这种集体活动的缺失，不仅是生活上的无聊，还必然造成更大的扭曲，比如宅男的数量愈发会成几何级数的增长，以及具有更加变异和不可预测的极端性格的人不间断的出现，没有真人和我玩不无聊才怪。



我想至少在大中城市，除了双胞胎，基本上都是独生子女了，独生子女幸福成长的代价就是受到了超出极限的全方位严密监控。能放孩子自己去游泳的家庭越来越少，除非报游泳班或者家长亲自陪同，否则绝对不敢让孩子自己或者和同学去游泳场。同学结伴郊游、自己外出去逛博物馆等等至少有50%以上的家庭会给出种种限制。更难想象过去各地同学们喜闻乐见的打石子战这种高风险活动了。除了家庭的严格限制，近些年来在法律法规上也有很多严格的限制，比如对仿真枪的严格管理，使各地匹克博数量萎缩、价格上涨，更不用想象80年代那种拿着气枪四处打鸟的景象了。再比如我过去就不喜欢在游泳池里游泳，很喜欢在自然水域游野泳，不过现在在城市中，游野泳也是被禁止的项目了，什么都不让玩不无聊才怪。

2008年年底的金融危机，让不少行业的从业者钱包缩水，直接反映就是同学们的零花钱直接或间接（每月的钱没少，但给你买的名牌衣服、鞋子少了）的减少了。不如还说游泳，就算你家里开明同意你去游泳，在野泳被禁止的情况下，你也就只能选择游泳馆了，一次的费用至少要二三十元，还不说假期天天去，就是两天去一次，也是好几百大元吧。喜欢战争枪械的朋友，虽然不让玩仿真枪，不过玩玩1：6的兵人模型还是可以的，但是一个好点的兵人套装也要在500上下，一个假期你就是仅买2～3个回来玩我估计有一半的老爹也是要愤怒的了。更别比什么美国孩子的暑期夏令营，让你打橄榄球，先不说我们这个身板，就那身行头置办得起么？我喜欢化学，中国有多少家庭给孩子置办一套实验用品，先不说买不买，买来有地方搁么？我喜欢历史，西安、北京，N大古都能让我走一圈么？算来算去，还是网络游戏省钱，宅在家里（或者网吧）成了唯一的选择。没有钱玩不无聊才怪。

写在下一个长假到来之前



我不知道你下个暑假会做些什么，但你也许应该提醒自己，在下个长假到来之前翻出这本杂志、重新回顾一下这篇专题，同时想想如今的心态与去年或更早些时候的寂寞是否有所不同，是

突然有一天，父母问我是不是该找个女朋友，亲戚们开始打听我是不是有隐疾，和朋友去玩发现只有我一个人还在落单。这一天来的那么突然，如此泾渭分明，这一天之前是“早恋不对”，这一天之后是“赶快结婚”。

我悲伤地发现，原来恋爱不是买白菜，我可以挑颗新鲜水灵的，给钱就能抱回家；恋爱也不是搞软件，我要安装就安装，我要运行就运行，我想卸载就卸载。这门学科我的成绩是零，而且没有补考的机会。

于是我光荣地成为“情侣去死团”团员，穿上团服，和“同好”一起诅咒着万恶的爱情，不过我知道，所谓诅咒，其实就是“寂寞”吧。

那一夜我面对着网吧电脑菜单上密密麻麻的游戏图标泪流满面

我爱游戏。

十几年过去了，我还会在梦中回到那条弥漫着烟尘和煤灰的马路边上，还能回忆起那几个和我一起踮着脚站在台阶上聚精会神地望着一家游戏厅里的世嘉MD游戏画面的小伙伴们。那时候电子游戏对于缺少零用钱的孩子们而言是最奢侈的消费，我们一群人要攒下一两周的零花钱（甚至包括在街上拣到的硬币）才进入游戏厅轮流玩上一两个小时，平均下来每个人握住手柄的时间只有十几分钟，但那十几分钟对我们而言就意味着童年的极乐——尽管踢球、捉迷藏和打扑克的时间更多，但那些都比不上昏暗的小房间（非法经营的游戏厅白天要挡着厚厚的窗帘）那台颜色失真的小电视中的游戏画面给我们带来的乐趣。后来我们又一起出入于街机厅和电脑游戏厅，虽然获得乐趣的方式不同，但回忆中的那种欢乐一直是无可替代的。

后来我和这群伙伴随着升学和家庭的迁移而逐渐分离，地域上的距离很快中断了我们之间的联系。高考后大家各奔前程，从此再也没有人在我身旁握着2P的手柄，再也没有人在我身后冲着屏幕指指点点，再也没有人在我身边一起嘻嘻哈哈……然而逢年过节，我还是要回到家乡，回到这个伙伴们大都已经离去或变得陌生的故乡，一个进进出出的矿车和货车远远多过客车的地方。在这几年间，我接触并熟悉了电脑，而且迷恋上了网络，通过各种网络游戏结识了很多新的玩伴，网络让玩家们可以跨越地域上的距离玩到一起，这点非常让我着迷——但直到这个暑假，我才意识到它另一面的副作用。

通过《魔兽世界》，我找回了两个童年时的玩伴——曾经和我一起捏着被揉成一个疙瘩、其中面额最大是五毛钱的节省下来的零花钱跑到游戏厅一起度过童年最欢乐时光的伙伴，我们一起组队、组织公会、组织团队副本……直到国服因运营权转移问题而中断运营。在漫长的等待过程中，我选择了去台服，而这两个伙伴一个沉迷了另一个网络游戏，另一个开始热衷于《魔兽争霸III》的DOTA对战。在大学的这个暑假中，我们再次一起回到了故乡，因为网络还没在居民区中普及，接触网络的唯一途径就是网吧，我在路过网吧时经常能透过大门看到他俩，但看上去他们只是在各玩各的……

第三天晚上，我借聚餐的机会叫上两个伙伴一起去网吧“刷夜”，试图想找点什么东西让我们三个能够再次“玩到一起”。街机模拟器似乎是不错的选择，《暗黑破坏神II》和CS也曾是我们的乐趣之源……但是面对着街机模拟器上的《吞食天地II》的画面，他们并没表现出什么兴趣，李典（游戏中前期的Boss）还没干掉，其中一个已经说了句“手生了，打不动”放下了手柄，另一个也通过哈欠声表示了不耐烦——至于接下来的《暗黑破坏神II》和CS，我们玩的时间加在一起还不如《吞食天地II》的时间长。

接下来，伙伴中的一个回到了他沉迷的那个网游的世界里，另一个回到了刚开放内测没多久的《魔兽世界》国服里，面对着排队的画面发呆，而已经成为台服某休闲公会的MT、固定每周六晚上线带团下团队副本的我已经没了回到国服的心思，当我想通过展示WLK高端装备与80级来说服他加入台服的时候，才发现家乡的网吧因为没人玩台服根本就没装台服客户端……于是，面对着漫漫长夜和身边两位形同路人的伙伴，我只能自己找些游戏来解闷。

但是我没能找到能够解除当时胸中的郁闷的游戏：面对着网吧电脑菜单上密密麻麻的游戏图标，我感到无所适从，连点一下鼠标的兴趣都没有。这时我的眼睛非常应景地感到了一阵刺痛——先是一滴眼泪流了出来，接着就在一阵剧烈的酸痛感中连睁都睁不开，我捂着流泪不止的眼睛离开了座位踉跄地走到了网吧门口，身后的伙伴并没有察觉我的异常。面对着门外一阵阵裹着尘土的暖风，我感觉到自己正在与一直维系在玩伴身上的对童年的全部美好回忆正在分离。就这样曾经珍藏了十几年的记忆在那个夜晚迅速风化了，连一粒尘土都没有留在我的心上——网络游戏确实能够让玩家们跨越一切地域上的距离、让陌生人结为亲密的战友，但同时也会让近在咫尺的玩家们因为玩的游戏不同、服务器不同而无限疏远、让曾经亲密的伙伴形同陌路……

我爱游戏。

但是，在那一晚之后，我开始意识到自己玩的不再是游戏，而是寂寞。

否应该有所不同……如果这篇专题引起了你的共鸣，或是对你面对假期的心态产生了一些影响，那么，至少我会为用于完这篇专题的长假没有虚度而感到欣慰的。P





啧！啧！啧！
——《魔兽世界》国服特殊生态调查报告

□策划 本刊编辑部
执笔 刺蛇

关键词：内测

WoW终于内测了！

隐约记得是2004年年初，一帮朋友在QQ群里讨论暴雪的首款网游WoW，大家互相传递着不知道哪里看来的各种小道消息，给当时"游戏荒"的我们带来很多话题和期待。"内测啦！"第一次有人在群里大喊这条消息的时候，我们的心情是"哇！"

清楚记得是2009年年中，还是这帮朋友在QQ群里讨论WoW代理权易主，大家互相传递着不知道哪里看来的各种舅舅消息，给当时"游戏荒"的我们带来很多话题和无奈。"内测啦！"第一次有人在群里大喊这条消息的时候，我们的心情是"呃……"

按照大宇宙规则，一款网络游戏的生命轨迹应该是"内测——公测——收费——半死不活——关闭服务器"，尽管后来大家对这条规则有了一些新的诠释和扩展，比如在内测之前加上几十次压力测试，所谓公测其实和正式运营也没什么区别，因为反正都是免费游戏道具收费，但大体上还是这条线路。而WoW不愧是全球首款网游，国内市场不愧是充满神奇特色，它的生命轨迹是"内测——公测——收费——关闭服务器——内测"。

尽管时隔将近5年再次宣布"内测"这件事让人觉得啼笑皆非，但对大部分WoW真Fans来说也无大碍，"能玩就好了"，这是不少人的想法。

不过我还是觉得有点不对劲。

登录游戏

多年的蝗虫生活让我领悟到一条网游圈里雷打不变的军规，那就是开服时间永远要比宣布的晚一天，于是在看到那些等了半晚上也没有登录进去的废柴后，我非常想嘲笑一番，但是在打完"傻了吧"之后，却怎么也敲不出去。

没错大家是傻了，可傻得那么可爱，那么受伤。

为什么就不能按时开服呢？如果做不到，又何必做下许诺？我们一次次地理解，理解运营商的难处，理解市场的扭曲，但又有谁来理解我们？谁来理解那些第二天还要上班，只是在看过公告之后，想今天晚上登录进去看一眼的我们？

如果是别的游戏，我肯定会使劲嘲笑他们，然后被他们回骂一句"你快去死"。但是在WoW这款游戏面前，我做不到，因为我不想在伤口上再撒下一把盐，因为在那一瞬间我感同身受。

在看到有人表示"我已登录，感觉良好"后，我双击下那个熟悉的图标。

现在回想起来，当时的感觉还是有些兴奋，尽管已经知道仍然只是TBC，但就好像"金窝银窝不如自己的狗窝"说

的那样，能再次进入这个寄托了太多感情的地方，再次看到当年精挑细选的人物模型，再次和好友栏里的流氓们打个招呼，TBC还是WLK便显得不是那么重要。然后客户端报错了……

这就好像你攒了10年钱终于娶了新媳妇，新婚之夜掀开红盖头赫然发现对方是个男的！而且浑身都是肌肉；又好像你复习了一晚上语文结果第二天考的是数学而且语文其实已经考过了；又好像你听到本期500万彩票中将数字是6，然后低头一看你买的正是6！狂喜乱舞5分钟后被人提醒其实你买的是9，只是拿倒了而已。

总之在狂乱点击N次仍弹出同样错误后，我把客户端删了。正如你所想，我远没有那么坚强和洒脱，删掉之后我就去重新下载了完整客户端。

虽然不够顺利，但还是再次听到了那段熟悉的音乐。

再也不想玩术士

吃四川火锅的时候，我肯定要香油作料，吃北京涮肉的时候，我必须点麻酱作料，因为这样才是正宗味道，当然也可以试试海鲜作料，但我不能接受沾着巧克力酱吃涮羊肉，或者大葱沾奶油之类的猎奇吃法。



内测第一天：艾泽拉斯世界大变脸。术士们，这些都是什么？你们还认得出来么？

当年EQ2就搞了个劳什子“东方版”，把好好的人物模型改成了所谓“美型男女”，给我的感觉就是跪在中世纪古堡里面唱“征服”，完全不管人家受得了受不了。一款好的游戏作品是一个完整的有机体，这种改动将它破坏殆尽，如同给蒙娜丽莎画上两撇胡子，给张飞穿上比基尼泳衣，红色的。

总之我非常看重一款游戏是否原汁原味，最讨厌别人给它乱做修改。九城时代的骷髅长肉、尸体变坟曾严重刺伤了我这颗追求真善美的纯洁之心，不过考虑到整个游戏规则，虽然内心不爽，骂两句也就完事，毕竟还有一些技术性的手段可以解决，而且不管怎么说，这种改动多少还有些“人性”，没让骷髅变成美白少女，尸体与坟头也算有些关联。

这回又改了……而且……

为什么是背包？为什么是如此简陋的背包？为什么是根本搭不上任何关系的背包？

一个术士朋友因为和我一样有着精神洁癖，在看到曾经引以为傲的腐蚀术变成一个军用书包时，毅然决然抛弃了他。他说，我可以理解，毕竟开服不容易，但是我就是受不了，我看到背包就觉得恶心。

当我庆幸没有在术士站在PvP顶端那会改换门庭时，我又看到了卡拉赞骨头龙夜魇吐下了一个又一个米袋子，看来这3个月时间里，它也只能靠自己种地生活……

改动游戏让我有一种被玩弄的感觉，而如此没有诚意的改动，是一种被玩弄后还把嘴堵上的感觉。WoW停服那段时间里，我和不少朋友去体验了一下“剑3”，这款作品给我们留下的最深印象便是来自开发商的“诚意”。不管有什么硬伤，也不管有什么低级错误，你就是能感受到那份“想把游戏做好”的诚意，所以我现在还留着“剑3”客户端。

而网易这次的“背包米袋”则完全看不到丝毫诚意，我就不信，除了背包便没有别的可以替代？输入/m，看看那些图标，哪个不比背包强？我不得不恶意揣测，这是“随便糊弄”一下的结果，因为“反正开什么样，你们都会玩的。”

三通是指三个分别通吗？

网通和电信之争让我们这些黎民百姓饱受苦难，直接导致我无法认识来自江南的美丽少女，也无法让江南的美丽少女认识北方的精壮大汉，牛郎织女每年还能见一面呢……

最早一起玩游戏的朋友在大部分游戏都将网通、电信服务器分开后，便很难再次聚首，只能在QQ里没事闲聊几句。所以看到网易宣布要将服务器升级为三通后，我们立马为网易立下长生排位，准备再续一下那些扭曲的孽缘，朋友嘛，还是“老”的好。结果事实证明，我们被忽悠了。

三通，是不是指三个分别通，但是绝对不互通？

所谓三通服务器，就是指网通、电信、教育网或者铁通的用户可任意选择服务器，并且不会流下“世界上最远的距离”那种时代的眼泪，然而这眼泪还是流下来了。

不管服务器分开运行是技术问题、是资金问题，还是21世纪最后一个谜，或者直接说“老子就是不喜欢弄成互通”，这都无所谓，毕竟我们早就适应了种种完全不知道为什么的情况，也没有什么能量去和运营商叫板，但是为什么明知做不到，还说可以做到呢？


无论玩家们是否感觉到了严重的延迟，但游戏中各个角色的各种动作经常会卡住不动是公认的事实

这一句可能仅仅是为了让新闻稿好看一点的陈述，会让多少玩家失望透顶……

我本来想说“狼来了”这个故事告诉大家运营商不要轻视玩家智商，但转念一想，现在的情况是不管网易怎么操作，大家还是会继续玩，一个愿打一个愿挨，也就无需赘言，而且这种事情还可以锻炼广大玩家的吐槽能力。

临时论坛不是封闭论坛

既然要吐槽，就得吐得准一点，于是我打开了网易的魔兽论坛准备就三通问题展开一次祥和的讨论，“临时论坛”4个字先让我一愣，不过旋即也释然，毕竟接手不久，



从网易宣布即将得到《魔兽世界》国服代理权那天开始算起，玩家们的等待时间已经接近5个月了，但正式的官方论坛始终没有开放

很多工作可能还无法有效展开，暂时给玩家一个交流所在，也说得过去。

打开论坛后，我又发现竟然只有一个“综合讨论区”，根据多年的冲浪经验，很多秘密板块都是要在注册后才能看到，于是填写信息注册成功再次登录后，没错，还是只有一个“综合讨论区”，还真是看不透你……

没关系，一个就一个，有个说话的地方就行，呃……不能发帖！仔细又看了下详细规则，“注册后24小时才能发帖”，24小时之后，我应该已经淡忘了吐槽这件事……

既然不能发帖，那就看看吧，首先是半个版面的官方置顶帖，也没什么营养，继续往下拉，还是官方帖，是一些版主发的诸如“说出心里话”“我的懵懂时光”之类的活跃气氛帖，在看了一些玩家的抱怨后再继续往下拉，是一片绿色字体的“活动”帖，比如“看图识地”“听声辨人”，这些活动的意义我不知道在哪里，便继续往下拉……没了。

是的，没了。

这个临时论坛只有一个板块，这个板块里只有一页，而这一页里只有一个人发帖，他的名字是“WoWmaster——静水”。

“临时”和“封闭”两个字怎么看也不是同义词，为什么偌大一款网络游戏的官方论坛变成了一个人的“自娱自乐”？记得有一次我怀念某款已经消逝的网游时，查到的论坛便是这个模样。

关键词：喷

Still I am hunted… Still I am hated!
——愤怒的恶魔猎手伊利丹

喷？

你没看错。如果你经常出没于各种论坛的话，就不会对互联网及网民赋予这个字的新含义和新用法感到陌生——它通常被用于描述、形容、谴责、概括这样一种行为：混杂着脏话与人身攻击的无理辱骂与指责。习惯并热衷于该行为的人则被称为“喷子”——与射击游戏中常见的“霰弹枪”的俗名相同，通过霰弹枪的造型和工作原理阐明了沉迷于“喷”这种行为并乐在其中的人给旁观者留下的印象。

“喷子”群体的心态很难理解，在现实生活中，我们很几乎遇不到“喷”这样的行为——即便是菜市场里因缺斤短两、食物变质而引发的骂架，也往往有着确切的根据可循，而“喷”从来是不需要“根据”这种东西的，“什么东西让本大爷感到不爽，本大爷就要把这种不爽加倍还回去”的心态也许是对这种行为所能做出的最合理的解释。


“喷”这一行为并不意味着每个“喷子”都能像终结者一样“美型”

“喷”这件事具体到《魔兽世界》国服的情况，并未显得更加复杂：一部分玩家在游戏中玩得不够开心，或者因为玩不到游戏而不够开心，还可能因为玩不玩游戏都不会开心，就要通过这种方式表达自己的情绪——而不顾及任何影响。

说实在的，《魔兽世界》国服的情况确实并不容易让玩家感到“开心”：先是运营权转移事件直接导致了长达53天的停服“事故”，再是内测开始后玩家们发现的并未兑现的种种“诺言”，再到令人无语的一些“改变”……谁也不知道下一步会发生什么令人更不开心的事——阿甘的妈妈曾经告诉他“生活就像一盒巧克力，你永远不会知道下一颗的味道如何”，而对《魔兽世界》的国服玩家而言，游戏中的生活简直就如同一罐咖啡豆，无论那颗，放到嘴里只能品尝到苦涩，手中又不一定有研磨、水煮的设备——更别提加奶加糖了。面对着这种情况，一些嘴里嚼着难以下咽的咖啡豆，难以忍受其口感与味道的玩家“喷”出来也是意料之中的事。

马伯庸
UID 13
帖子 70
精华 5
积分 37260
火星战斗力 0 rp
阅读权限 70
在线时间 636 小时
注册时间 2001-12-13
发短消息 加为好友
当前在线

主谓宾语齐全才能凑成一个成分完整的句子，一个完整的句子才能完整地描述一件事。“喷”这一行为除了需要一个行为主体“喷子”之外，还需要有一个目标才能成立，而“喷”的目标则可以概括为“一切让人不爽的东西”。

现在我们不妨来总结归纳一下，究竟有哪些东西曾经成为过“喷子”们的目标，顺便猜想下哪些有潜力成为被“喷”的对象。

关键词：九城

九城%&*￥ #@（脏话屏蔽）！
——喷子

接触网络游戏时间较长、在网络游戏种类和数量两方



面接触面都较广的玩家应该都见识过这个诅咒：只要是网游代理商，必定要被玩家骂，伴随着一个个代理公司成长或灭亡的除了玩家的点卡就只剩下玩家的骂声，区别只在于玩家的多少与骂声的大小。没人知道这个诅咒的来历，自从“网络游戏代理商”这个角色出现后，这个强大的诅咒就一直隐藏在网络游戏产业之中，伺机等待着一家又一家代理商的出现，一旦时机成熟，张牙舞爪地扑上去……从中我们可以看出：1.代理商始终惹得一部分玩家不爽；2.始终有一部分玩家不爽。事实上，自从选择了参与到网络游戏之中，玩家就已经被无数种“不爽”的可能性层层包围了，网络游戏本身的设定及网络介质本身的特点，在决定网络游戏优越性的同时也决定了网络游戏的局限性——例如：它确实能为玩家提供与单机游戏显著不同的游戏体验，具有非同一般的互动性，但同时也意味着玩家所扮演的角色不再是主角，不再是救世主或故事情节中最关键的人物，会有很多与玩家所扮演的角色平起平坐，甚至地位与能力更胜一筹的其他玩家所扮演的角色；它确实能够突破一般意义上的“多人游戏”的限制，可以不通过一台主机或同一局域网内的主机实现互联网内部的全部玩家共同参与，但同时也意味着游戏的体验质量主要由网络环境所决定——和玩家自己的电脑环境几乎完全无关，也就不在玩家的可控范围之内。

发表于 2009-4-16 11:15 只看该作者 和谐他！

我也是受害者，我周二才献出了在血色和剃刀的第一次！

以“祥瑞”而著称的“马亲王”进驻《魔兽世界》国服一事曾一度被传为是《魔兽世界》国服长时间停服的原因，但亲王本人曾亲自回应：我也是受害者

基本上，代理商一直在扮演“服务的提供者”的同时还扮演着“供玩家们泄愤的靶子”的角色。随着服务器硬件的老化、玩家们对游戏的产生的审美疲劳感的增加及忍耐力的降低等随着代理商服务时间的延长而逐渐加剧的情况，玩家的“不爽”程度也会逐渐增加——而我们都能理解，通常不会有玩家会把负面情绪向自己投入了精力和金钱的游戏发泄，无论“不爽”的游戏体验究竟源自何处，玩家总会把罪名安放在代理商身上。而代理商也明白这一点，往往只顾埋头赚着玩家口口声声谴责的“黑心钱”，默不作声按着协议和合同履行着自己的义务，定期维护检修着服务器，在官网上更新着报喜不报忧的公告……

多年以来这幅景象一直没有过太大的变化，事情只在九城这里出了些意外：我们都知道，九城代理了（如今应该说“代理过”）《魔兽世界》，而《魔兽世界》的玩家规模空前，在线用户数量惊人……于是，虽然还是同样的诅咒作用在同样的角色身上，但这次的效果与玩家基数相乘，因此也变得规模空前。

在《魔兽世界》国服代理权的得失之间，九城就这样背上了空前沉重的骂名：掉线的玩家会骂九城利欲熏心，为降低成本购买廉价服务器；遇到Bug的玩家会骂九城的客服质量差，为降低成本缺乏员工培训；被盗号的玩家会骂九城GM监守自盗；被盗号遭洗劫的玩家在得到被恢复的装备后会骂九城服务不到位不恢复被盗的金币、侵害消费者权益；迟迟等不到版本更新后玩家会骂九城故意拖延、损害消费者权益；被暴雪的更新补丁拖垮了服务器后玩家会骂九城技术部门无能；看到游戏中的骷髅被暴雪的美工以简单粗暴的手段改造成僵尸后会骂九城的公关部门无能；在代理权转移到网易手中后，玩不到游戏的玩家会骂九城从中作梗、暗中使坏、故意造成游戏数据损坏、拖延审批进度……

上面这段话里的任何一句谴责，如果以愤怒的玩家们在论坛等场所表达的陈述句形式出现在这本杂志上，都可能构成“商业诽谤”行为，并把我送上法庭的被告席：因为它至少满足这个条件“捏造并散布虚假事实，损害他人商业信誉”……

如果愤怒的玩家同时还是愤怒的读者的话，他一定会这么说“怎么可能是捏造虚假事实，这肯定是真的！”“九城的商业信誉还用得着别人损害吗……”

但问题在于：所有的这些指责，在得不到证据的情况下都是不能成立的。除非有谁能如自己所声称的那样拿到了九城从小霸王公司购买FC游戏机作为服务器的交易单子，或是抓拍到了九城GM与盗号、买卖金币的代练组织有私下交易的现场……只要拿不出证据，那些陈述句就只有在前面加上一段“我根据（且仅根据）自己的推测，认为……”才能构成一个真命题——如实谈论自己的真实想法是不可能出错的，但以陈述现实的方式谈论自己的观点——再混杂上情绪性的谴责，就构成了“喷”。

因为“喷子”对“喷”这一行为从不进行任何约束——准星差不多对准目标，同时尽可能扩大子弹杀伤范围，就一定能够命中目标，这不就是霰弹枪的工作原理么？

喷子是如何实现扩大杀伤范围的？我们都能理解：根据现实中的语言规则进行“骂”这一行为的时候，情况往往是目标越抽象，“骂”就越无力，与之相反的情况是：目标越具体，气势就显得越足，当具体到一个现实中存在的人的时候，骂的气势就能到达极限——归根到底，“人身攻击”才是“骂”这种行为的最终形态，所以只是“骂九城”这种行为还不能让喷子实现“杀伤范围最大化”的目的，攻击的目标总要具体到公司的“形象代言人”——总裁和董事长身

上才行，而陈晓薇和朱骏则成为了所有以“九城”为射击目标的“喷子”的攻击对象。

我无意对此表示同情——“喷子”们无法为自己所“喷”的找到证据，也无法实现自己所“喷”的内容，喷子们无论是从生理上还是心理上都伤害不到他们所攻击的目标，也从没出现过代理商控诉玩家人身攻击的荒唐案件———切仍在按照在那个诅咒的作用下形成的“代理商与玩家之间的关系必然恶化”的规律进行，无一例外。就算是在九城身上，也只有量的区别而无质的变化。

关键词：盒子

%&*￥#@（脏话屏蔽）！
——还是喷子

一个悲剧：

“代理商”从来就不是一个慈善机构，从来就不是一个以“为给玩家提供最卓越的游戏体验质量”为宗旨而成立的企业，“卓越的游戏体验”只是一句广告词，“节约成本、提高利润”是商业规则所认可的美德。

另一个悲剧：

哇！内测开放了！

哦！我登录成功了！

啊！这，这是什么！

我不知道有多少选择术士这一职业的玩家在内测开放后体验到了这样的震撼：阔别已久的熟悉的技能图标纷纷变成了各种只有盗贼（哦，早就转职为“潜行者”了）职业才熟悉甚至才见过的箱子图标——那些图标所代表的道具曾被命名为背包、垃圾箱……而现在轮到他们来标示技能和天赋了！

嘿！背包客，你好！在看到屏幕上的其他玩家带着哭笑不得的语气对自己进行问候，术士们感觉如何？

只练过圣骑、萨满和猎人的我无法对术士们的遭遇做到感同身受，但经历过九城TBC时期“骷髅变僵尸”悲剧的我早就有了觉悟——以“破罐子破摔”的心态对付《魔兽世界》国服审批程序的暴雪做出什么荒唐的举动都不奇怪。

我猜读者们还没有忘掉我在6月上旬刊的《混乱之治》中提到的“根据记者了解到的情况，TBC中广为人知的‘骷髅变僵尸，骨头上长肉’这一修改和玩家们普遍想象的不同——这不是游戏审读专家提出的意见，而是九城方面主动提出要求进行的修改。”这段话曾经在网络上引起了一定的影响，在巨大的玩家基数叠加的怨念与愤怒之下，这句纯粹是在陈述九城配合游戏审读工作的积极姿态，不带有任何感情色彩的话曾一度被扭曲成“喷子”们“喷”九城的弹药。



杰出的“恶搞”能力把《魔兽世界》中的“黑暗神庙”团队副本与FC的游戏画面结合，这张图逗乐了无数国服玩家——当然，在内测还没开放的时候，玩家们的笑声中只有寂寞

事实上，这次的、这样的修改原因和上次的基本相同：我通过同样的途径了解到，内测版本中术士职业的技能、天赋图标的替换和骷髅变麻袋等修改也和审读专家所提出的意见无关，当然，这同样也体现出了网易为了做好这款游戏的运营工作积极姿态。

等等……如果你开始为此感到愤怒的话，请不要急于让负面情绪主宰你的行为：清楚地认识到事件的“全局”对于建立健全的判断能力是十分有必要的，如果真的压抑不住“喷”的欲望的话，请不要忽视暴雪在“骷髅变僵尸”和“骷髅变箱子、变麻袋”事件中所起到的决定性作用。

凭借暴雪对代理商的主宰能力，代理商向暴雪反馈的修改意见内容不可能精确到“请将模型A替换成模型B”或是“请将图标A替换成图标B”——习惯于掌握绝对主动权的暴雪不会将这个权限交付给代理商，网易——和之前的九城，所能做到的极限不过是提醒暴雪“某模型、图标、任务描述……根据审读专家意见需要作出修改，或可能在进一步审读过程中被发现何种问题，并可能因此导致审读过程受阻。”至于暴雪以何种手段进行何种修改，完全是暴雪自主的行为——为什么要以简单粗暴


虽然绝大多数同类都不幸变成了盒子或麻袋，但还是有极少数骷髅在魔兽世界的隐蔽角落里得以幸存

的方法批量替换骷髅的与僵尸的模型？为什么要以简单粗暴的方式在《魔兽世界》的丰富图标素材中选择最离谱的箱包？为什么要把卡拉赞夜之魔的骷髅雨变成麻袋雨？

因为暴雪无论怎么做，“喷子”都只会把准星对准代理商——“喷子”不需要任何有说服力的理由、不需要事件的全貌、不需要健全的判断力，“喷子”只需要“喷”。

关键词：网之易

网易%&*¥#@（脏话屏蔽）！
——仍然是喷子

7月21日，国家新闻出版总署有关负责人就社会关注的《魔兽世界》审批相关问题接受新华社记者采访，表示“考虑到运营代理转换中有大量数据需要梳理，涉及数以百万计玩家的切身利益。在暴雪公司进行内容修改的同时，允许网之易公司从7月30日起进行内部测试。”

7月23日，网之易在《魔兽世界》国服官网上发布公告，正式确认“从7月30日星期四开始，我们将开始《魔兽世界》的内测。”

7月30日，网之易《魔兽世界》内测正式开启。

8月5日，网之易发表公告，宣布“将在原定8月6日内测截止日期过后，视情逐日延长内测时间”

8月14日，网之易发表公告，表示“现在正视情逐日延长免费游戏时间，直至最终获得政府批准重新投入商业运营”

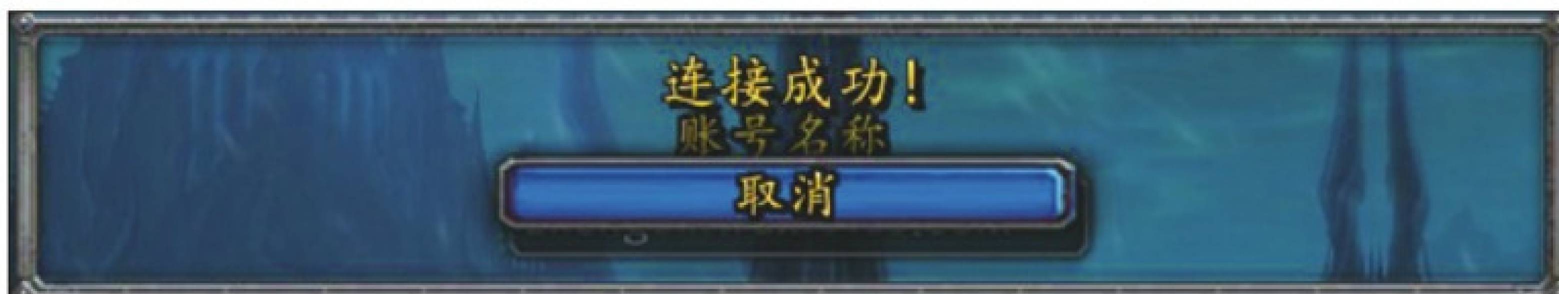
九城背负着最沉重骂名的姿态成为最出色的反面教材，所有代理商都能通过九城的恶名意识到那个诅咒的可怕之处，其中的佼佼者则会通过反思与总结的学习过程领悟到如何尽量避免让悲剧发生在自己身上——不得不承认，网之易的学习能力确实出色。

如果“喷子”现象是不可避免、不可根治、不可理喻……但同时还是不可忽视的，该如何降低其影响力，让喷子现象不再大规模蔓延，如何避免曾发生在九城身上的悲剧再现？

答案是：尽可能满足“喷子”与潜在可能成为“喷子”的用户的需求，用户需要玩，就为他们提供游戏服务，限制“喷”的欲望，如果玩还是玩不爽，还是要“喷”，那么就引导“喷子”去“喷”……喷什么？随便喷任何与网之易无关、不会导致网之易在玩家阵营中声望降低的目标。

8月中的《谁是你舅舅》专题中曾探讨过关于网之易以及与《魔兽世界》国服相关的宣传与报导中的舆论导向问题，通过与之有合作关系的论坛以及一些媒体的努力，网之易出色地回避了很多对其不利的攻击，并且取得了进一步的成效：甚至有一些“喷子”开始维护网之易。当然，“喷子”毕竟仅仅是“喷子”，维护的手段也相当令人尴尬：





有人说自己的延迟严重到不行，同时还有人表示一点点延迟影响不大。这种情况与九城代理时期并没有太大区别。当然，网之易的新服务器质量不可能连九城经过多年消耗的硬件都比不上——但是，经过长时间的磨损消耗，新旧代理商的服务器硬件的老化程度最终还是会持平的



人品爆发了！野怪同时掉了绿、蓝、紫装！如果是在九城代理时期发生了这样的事，喷子们一定会表示这是服务器BUG，但换成是网易代理，就有人会说“这是网易的恩惠，他们提高了掉率！”

“喷子”们带着对九城的怨恨，把“九城阴谋论”传播到了与《魔兽世界》国服有关的每个角落，内容甚至包括“只要对网易代理及服务表示不满，肯定是收了九城的好处；凡是不对九城持绝对否定态度的，就等于对九城持绝对肯定态度”，这种不可思议的逻辑在互联网上任何一个与《魔兽世界》国服相关的嘈杂地方都相当常见。

最明显的例子是这样的：在内测开放之前，几乎所有玩家都期望新的服务器会带来几乎无延迟的游戏体验——在这期间，有一个美丽的传说随着一篇标题为“178专访李日强”的帖子频繁转载而广为流传：“网易的服务器将是‘三通’的！”，但事实上，网之易从未对此作出过任何承诺，这仅仅是个传说。“三通”的原出处是这里：

178/NGA：网易是否能解决目前晚上服务器延迟过高的问题？

李日强：这是我们十分重视的问题，在开放服务器后，各地玩家均会有更好的连接速度和稳定性。

SUN批注：不再有网通电信，甚至教育网都能上WoW，俗称三通机房。用户体验，请参考《梦幻西游》。

你看，网之易《魔兽世界》负责人李日强从来就没有作出任何与“三通”有关的承诺，官网公告中也找不到任何破绽——它不过是一个目的在于“提升让玩家们对网之易的实力的信心”的宣传语罢了。结果是：服务器开放后，由于种种原因（可能影响到客户端与服务器端之间网络连接延迟的原因多到难以列举），一部分玩家表示“好爽，比以前延迟小多了”，而另一部分玩家表示“呸！卡得更厉害了！”，开服初期，一时之间感慨与叹息之辞遍布各大《魔兽世界》主题论坛，而一部分“喷子”就在这时出现了，他们的台词只有三句话：

“你延迟高是你自己的网络问题，不是服务器问题，别人怎么不说延迟高？”

“网易再差也比九城强5倍，连这个都不承认，你肯定就是九城的人！”

“九城当初是收费卡你，网易现在不收费！”

从某种意义上讲，至今为止，网之易确实成功回避了“代理商与玩家之间的关系必然恶化”这一诅咒——甚至真的出现了“玩家认为自己与网之易心连心”的情况，而实现的方法则相当简单：免费内测、转移视线。

最无辜、最没有知情权、最不明真相的玩家的需求是最简单的：只要能好好玩上这个游戏就够了——而免费开放服务器对玩家而言更是几乎构成“恩惠”了，只要最基本的欲望得到满足，玩家们就不会关心其他的细节，当然不会去“喷”……结果就是，没传出因为网易没有兑现“刚开服时会以原来的分区一模一样，以后的合服计划看营运情况和需要而定”的承诺而感到不满的声音——尽管内测服务器开放后就已经完成了部分服务器的合并；没传出因网易代理权转移后长达两三个月内还没有正式建设起“官方论坛”，一直以一个毫无参考与参与价值，禁止普通会员发帖的“临时论坛”充数的行为而感到不满的声音……甚至没人注意到这样的事实：

在这里还要提醒一直关心TBC审批进度的玩家们：WLK是可以在TBC审批未完成且未公布审批截止期限的情况下进行申报的，理论上说，新资料片WLK与目前的TBC版本可以同时申报审批。而且——这是最为重要的——暴雪手中一直保存着九城代理时期WLK根据前两次申报审读结果所反馈过的两次修改意见进行过两次修改的版本，但为什么网易至今没有进行申报？

而这个时候，在TBC未开时期曾经狂喷“九城迟迟不报审，是为了最大限度地榨取现有版本剩余价值”的那些“喷子”却集体缄默了。

结论是：“喷子”虽然缺乏原则，却是一贯奉行双重标准，“喷”起来只对“人”不对“事”的，例如同样是轻视玩家利益、不把玩家当人、以玩家为筹码进行交易的行为，分别由九城、网易、暴雪表现出来，“喷子”们的反应会是截然不同的：有人指出九城这么做了，那就是“十恶不赦、罪该万死”；有人指出网易这么做了，那就是“你是九城派来诬陷网易的”；有人指出暴雪这么做了，那就是“暴雪必然是始终是站在玩家这边，肯定是一直为玩家的根本利益着想的”。

毫无疑问：任何一个游戏厂商——无论是开发商还是代理商，都会以拥有——或“培养”出能够“独立进行这样的思考”并“乐于自发表达这样的观点”的玩家而感到自豪的，从这个角度看，暴雪无疑是《魔兽世界》国服的战场，以及“战网2.0”市场中最大的赢家。暴雪“至今为止最亲密的合作伙伴”网易也将在“星际2”“暗黑3”上市后向整个中国大陆地区提供任何一个该系列游戏玩家都不能拒绝的网络服务——这即将带来的长远利益也不可估量。对于国内众多PC玩家而言，就算拒绝《魔兽世界》“星际2”和“暗黑3”也是不可错过的杰作，为享受这两款游戏的网络服务而成为网易的用户、为网易提供的战网服务而支付费用也将是不可避免的——而网易作为代理商显然比每个玩家都更清楚其“长远利益”。

问题是……你是否从中看到了如今的网易与当年的九城之间的一些相似性呢？当年刚宣布拿下《魔兽世界》国服代理权的九城也曾如此意气风发：早早算好了“长远的利益”——签下了几年的合同，在这期间无论自己的服务质量如何、打下了多少不会兑现的空头支票、招来多少玩家的不满……只要玩家不放弃《魔兽世界》国服，都只能乖乖地买它的点卡。说起这个，其实九城在运营初期也曾有过不错的口碑，但这口碑终究是随着运营时间的延长所



暴露出的种种问题而化为乌有，“喷子”们对九城堪称“刻骨铭心”的仇恨情绪不是在短期内形成的，“喷”的行为终归是几年来积攒下的众多不满集中爆发的结果。而网易是否会走上与九城相同的道路呢——当然，在目前还几乎是崭新的《魔兽世界》服务器硬件尚未暴露出老化的症状之前，也许不会有多少玩家考虑到这个问题——玩家嘛，当然只要玩得开心就够了。

关键词：替罪羊

“玩”与“喷”有多大区别，“玩家”就和“喷子”有多大区别。

最刺耳的声音往往有着最大的分贝，但它终究不能代表大多数人，因为“喷子”们的目的只是“喷”本身，而不是要通过“喷”来达到什么目的，这和早年间在语音频道里操着各种方言狂骂半小时没有重样而且根本不知道对方是谁一样，是一种类似于生理排泄快感的情感宣泄，不“喷”上一会便浑身瘙痒，饭都吃不好，至于为什么要这样做，可以参考前面的“寂寞”专题……



“艾泽拉斯国家地理”的一位论坛管理员曾公布了这么一段“震惊业界”的发言——其中没有一句话是有根据、有证据的。但根据和证据正好是“喷子”们最不需要的东西，他们只想拿这个做弹药，然后“喷”出去

“这个世界上还有比抱怨更简单的事情吗？”

在人类学奠基作《金枝》中这样写道：“在早期社会的一定阶段，人们以为国王或祭司有天赋的超自然力量，或是神的化身。与这种信念相一致，他们还认为自然的过程也或多或少在他的控制之下，如果气候不好，庄稼歉收，以及其他类

似的灾难，他都要负责。

因此，如果旱灾、饥馑、疫病和风暴发生，人民便归咎于国王的失职或罪尤，从而相应地鞭笞、桎梏以惩治之，如果他执拗不悔，便废除他的王位，甚至处死他。”

简单说就是，你是大王，我听你的，享受荣华富贵的同时你也要干好工作，让我安安稳稳，如果干得不好让我饥寒交迫，只有杀掉你再换一个。





无论游戏中的世界变成了什么样子，网络游戏的乐趣主要还是来源于玩家间的互动行为，而这种乐趣是不会也不曾发生变化的

有没有让你觉得这和今天《魔兽世界》的境况有些类似？

首先是九城为王，玩家臣民山呼万岁，九城自己也着实卖了一膀子力气，一时间推杯换盏，相处甚欢。突然有一天，九城国老百姓发现自家收成总是不如彼岸，更有越来越荒凉之势，这无疑是九城大王的过错，他一定没有好好使用手中的能量，亵渎了神圣君王身份，是天神在惩罚他啊！殃及池鱼的生活，一天不能过！

于是大家开始声讨九城大王。

邻国网易大王敏锐地觉察到如此多娇江山正如一块肥肉摆在嘴边，二话不说立即发兵，摧枯拉朽般推倒九城大王后，稳稳坐在宝座之上。

网易大王宣告天下：吾系天命，神力通天，君臣一心，天不负我！

犹如黑暗中的黎明，停电时的手电筒，网易大王为大家画下一张又大又圆的饼，黎民百姓再次看到繁荣的希望。

很可惜，网易大王似乎也没有得到上天的眷恋，通天神力变得不再通天，第二年的收成非但没有增长，反而更显颓势，且生长出一些奇怪的东西，比如盒子什么的。

于是大家开始声讨网易大王。

在这段历史中，还曾出现过陶姓和杨姓两名大祭司试图推行不种粮食的辟谷之法，被国王和民众一起淹没在了历史的灰尘中，不再细表。







骷髅雨变成麻袋雨——暴雪为何要用如此粗暴的手段处理来这些游戏内容？这就是“为玩家着想”的表现？为什么事情发展到了这一步，玩家还是不肯把枪口对准暴雪？

现在回到现实。

在上面这段故事中，九城大王和网易大王便是《金枝》中所描述的古代帝王，收成不好的土地就是《魔兽世界》的缓慢进程，而那些先亲吻九城的脚、后抽打九城的脸；先亲吻网易的脚、后抽打网易的脸的家伙就是“喷子”。

“喷子”从来不会去思考为什么收成不好，只是用相信跳大神可以驱邪的心态相信着代理商无所不能，如果有天发现原来跳大神的不过是骗人伎俩，便间接摧毁了他的某种世界观，最直接的体现就是破口大骂。

不过与故事不同的是，现实中的“喷子”无法推翻大王，他们只能“喷！喷！喷！”



喷吧，喷下去吧。《魔兽世界》国服的生态从来就是如此，“喷子”们——无论是为寂寞而“喷”还是为愤怒而“喷”，终究还是要“喷”下去的。

“剑叁”，武与魔的完美妥协

什么是武侠？其实很难解释清，在我看来，武侠拆开来解释，正好代表了武之生存能力和侠之生活态度，有人的地方就有江湖，在江湖中生存，没有一技傍身是不行的，学武是在江湖中安全行走的必需。没有武，可能刚想“侠”一下去救救青梅竹马即将被土财主霸占的芙蓉妹妹，就被恶财主养的恶奴养的恶狗咬死了。

■北京 舞拉拉

故只有有了武，才能谈到侠，才能去行侠仗义，作奸犯科的宵小之辈也是有的，但那都不能称为“大侠”，那是给真正的大侠攒经验打名气的垫脚石。所以所谓武侠，就是一有强大的能力做保障二有正确的思想做指导，只要满足这两个条件，基本你就是个大侠。

但是，仅仅这样就够了么？

再来说说武侠这个词。首先武这个字，表示这仅仅是只能发生在古代中国的故事，只在中国才有真正的武，没有之一。武中凭靠的只有刀枪剑戟斧钺钩叉棍棒，没有火球冰箭奥弹，那是魔幻；武中殴打的只有奸人歹人恶人混人，没有僵尸骷髅木乃伊，那是玄幻；武中救命的只有膏丸散丹，没有药水药剂红瓶蓝瓶，那是奇幻；武中行驶的只有车马舟船，没有蒸汽机械飞行船，那是科幻。除去一切幻，才是一个真正的武。再说侠，侠有很大的隐义：寂寞，大侠永远是寂寞的，七八个大侠一起行走江湖的情况太少见了，扬州七怪、桃谷六仙那样的永远是少数。武功越高的大侠，孤身一人的几率越高，也许有妻


效果全开的话，景色其实还是很不错的

子/丈夫陪伴，但君不见这样的组合会羡煞多少英雄好汉——毕竟找一对武功相当的男女还得感情相投结为夫妻真的挺不容易。也许还有兄弟/兄妹组合，但无论怎样，如果一方较弱，那么大侠们在行侠仗义的时候便会多出几分顾忌。组队这种情况在侠看来，如果不是遇上东方不败、明教光明顶这样顶端存在的强者和事件，他们是没有任何兴趣“组队”的，独来独往、双宿双飞才是他们的追求。

每个人对武侠的理解都不尽相同，以上也是我的一家之言而已。说这么多其实只想表达一个意思：想要做出一个纯以武侠为背景的网游，是不可能的，没有几乎。武的实现很简单，但侠的表达，在每个人心中都对侠之精髓的不同理解下，就实在很难实现了。但武侠网游还是要做的，毕竟武侠、神话和三国是国内取之不尽用之不竭的题材三大宝藏，所以只有一个办法：妥协，但妥协多少则是一个让人头疼的问题。妥协多了，就成了西方魔幻，妥协少了，游戏性可能会直线下降。在这种情况下，一个妥协的还算恰到好处的武侠网游出现了，那就是《剑侠情缘叁Online》（以下简称“剑叁”）。这个游戏到底妥协了多少，有哪些亮点，又有哪些败笔？下面将会为大家一一道来。

> **稻香村**
> 十里烤婷芙蕖路，大侠英名已作古。
> 竹林侧畔风云起，稻花香里亦江湖。

界面和画面

“剑叁”的操作界面很标准化，左上角色及小队血蓝、右上小地图、下底技能条、左下聊天、右下背包、下中施法条，虽然很像但还谈不上所谓的“山寨魔兽”，这种界面位置在“魔兽”之前的网游中早已有之，最早甚至可以追溯到第一代图形网游UO，在“韩流”风潮中这种界面组合很常见，只不过“魔兽”将它们的位置摆放得看起来“和谐”一些而已，并以此定下了一个大致的界面标准，所以“剑叁”的界面只能称为“标准化”，其实你要不按这个标准做，玩家可能反而更不习惯。除此之外，“剑叁”在界面上还实现了几个“魔兽”需要插件或经历几次更新后才实现的功能，比如按U键可任意移动界面的各个元素（但不能缩放），显示目标的目标及其Buff、Debuff。但在快捷键的设置上，“剑叁”学足了“魔兽”，C看自己、L看任务、P看技能、N看经脉（实际上就是天赋），不过也没啥可说的，还是那个词：标准化。

虽然很多人都对“剑叁”的画面称赞有加，应该说，“剑叁”的画面在国产3D网游甚至国产3D单机游戏来说都已经处于顶尖水平，很多场景已经达到了“印象深刻”的水准，个人认为在场景气氛和景色设定上已经接近“魔兽”


没有贴图的扬州，但模型还是存在的，只是看不到而已


落后的烟雾效果处理，注意上坡处能看出一片一片的烟雾贴图

的水准，比如一提起纯阳，我便会想起白茫茫的雪山景色，提起枫华谷，便会有秋后枫红四溢的遐想，而洛道则始终给人以压抑和黑暗的感觉，配上金山一向引以为傲的背景音乐，地图场景表现堪称完美。说到音乐顺便提一句，以前经常在电视的一些节目中听到“魔兽”的背景音乐，这次我终于在某个节目中听到了“剑叁”的背景音乐，还小小激动了一下。只是优点虽多，但仍然不能掩盖“剑叁”在3D效果方面的一些重大问题，首先是3D引擎效率低下，这是一个让无数玩家为之恼火的问题，就算配置很高，效果全开后也总是出现卡顿、丢帧甚至假死现象，A卡如果不装N卡的PhysX驱动，会出现很多贴图错误甚至模型错误（即便装上也会出现问

题）——玩家可能会经常遇到河上没桥、城内房屋消失的问题……好吧，这个游戏本身对A卡的支持就很差，不知道N卡的弟兄遇到过没有。其次，不知道这个3D引擎是金山自己研发的还是直接购买的，总之它在一些3D画面的实现效果上很落后，比如烟雾的处理还停留在上个世纪的水平，即采用贴图处理而


让人倒胃口的阴影

不是粒子（贴图烟雾可以参见CS1.5的烟雾弹，即数"片"烟雾贴图组合叠在一起）。另外阴影也有巨大的锯齿——这和画面反锯齿毫无关系，貌似阴影不是即时演算的，而是贴图处理，这样处理的结果就是：你只有在对准一个角度后，阴影才会有完美的表现，这种阴影技术只会在早期固定视角的伪3D游戏中才会出现，在一个可自由旋转视角的全3D游戏中用这种落后的阴影处理方式简直是不可想象的——也许采用粒子烟雾和即时阴影会对玩家的电脑配置造成更大的压力吧……面对糟糕的阴影表现，最后我不得关掉阴影——阴影无处不在，让我觉得一点也对不起精美的背景画面，还不如关掉省心。还有云层投影，开启这个选项会让画面一会暗一会亮，我明白游戏是想表现太阳在云中穿梭的感觉，但是这个效果让我多年未遇的3D晕眩感觉又来了，画面的反复明暗会让你失去空间感并且眼睛迅速疲劳，最后我也不得不关掉了它。至于动态模糊……这个玩炫的选项我只开启了一次，轻功还好说，转身都动态模糊的话，只会让你的眼睛毁得更快，我也相信那些插旗决斗的玩家没几个开了这个选项。

10级以后，玩家们会第一次坐上马车离开新手村，这个等同于魔兽飞行点的东西实在是让人感叹——又一点卡杀手出现了，为什么"剑叁"好的不学，净学这些花花点子？"魔兽"的飞行跑图好歹还有点用处，最起码是天上飞，速度快不说，也能看到各种地图区域，毕竟在天上是种俯瞰大地的感觉。而"剑叁"的马车是在地上跑，速度慢，也看不到啥风景，今后地图都开了的话，我从扬州去恶人谷，简直不敢想象这得跑多久。关键的关键是，那车马费是真叫一个贵……为什么不能直接读进度条瞬间到达驿站？"魔兽"对于飞行点的三大改进：长途可以连续飞行、飞行中途强制下线可停到下一个飞行点以避免飞错或有急事需返回、连续飞行可绕过一些不必要的飞行点以节省飞行时间，这都是"魔兽"已经做好的现成东西，"剑叁"为什么只学第一，后两个效率更高、更方便玩家的改进怎么没学过来？真是画虎不成反类犬。

> **七秀**
> 七秀剑舞动四方，水云仙乐演宫商。
> 莲步笙歌相和起，一船星月坐听香。

门派和帮会

门派战还是帮会战？这是一个问题，很多网游的阵营定位都很简单，一般都是两大对立阵营，包括"魔兽"、永恒之塔，见到敌对阵营的先打再说。但武侠游戏一般都会设定很多门派，差不多就相当于西方奇幻类网游的职业，于是开始游戏之前选门派便相当于选职业一样是一件很重要而且很谨慎的事，不同于以往的武侠网游，很多玩家只熟悉"剑叁"里5个门派中的一个，即少林，熟悉的意思就是大约明白少林在队伍中的定位，通俗说就是能干啥——八成是个战士型职业还能前面顶怪，但天策、纯阳、七秀、万花这4个门派的定位就显得有些摸不着头脑了，首先从字面上基本看不出什么花样。但要是把纯阳改成道士或法师、七秀改成峨眉或德鲁伊，也许玩家就能明白点了——原来纯阳就是输出+控场、七秀就是治疗+输出。只是万花和天策就比较尴尬了，你既不能在中国传统武侠门派也不能在西方奇幻职业中找到他们的定位，于是玩家们也糊涂了。按理说天策是个类似圣骑士的角色——他们在"剑叁"的背景故事中的确也颇有圣骑士的悲情，但他不能加血、复活，野外打怪很华丽，到了不让骑马的副本，天策就比较颓了，不过至少能打能扛，处于"还能用"的程度。而万花比起天策更下等了一些，和同为治疗门派的七秀相比简直相差太远，治疗能力勉强和七秀持平甚至还要逊色一些，打怪方面也远不如七秀来得爽快，自保能力更是几乎为0（七秀开了鹊踏枝、天地低昂、蝶弄足+帝骖龙翔、雷霆震怒，基本处于无敌状态），副本中有复活倒很实用，但是随着版本更新，复活也没有意义了——以前的副本卡点、跳跃Bug居多，基本没有正常打的，有小白跳点失误摔死或引怪得靠万花来救，现在这些Bug全部取消且一人进战斗全队皆进，一出问题就灭团全体重跑，谁还用万花去救？尽管很多人不承认或者思想没有转变过来，但万花已逐渐从副本治疗主角退居七秀其后。

门派平衡性暂且放下，毕竟就如暴雪那样的平衡大神把"魔兽"都搞到3.N版本了，职业平衡性还是不尽合理，也不能把初出茅庐的"剑叁"期待得太高；毕竟每个人都有自己不同的玩法和操作技巧，毕竟每个人的队友也都有不一样的法玩和操作技巧，我也不能以偏概全以点带面。不过门派实实在在的最大问题，就是会与将来的帮会战产生冲突。

虽然目前帮会系统还没有开放，但以后开放那是肯定的，可以想见，玩家在游戏过程中自然会选择加入一个帮会，他们交叉在门派与帮会之间很是纠结：你的门派是你所在帮会的攻击目标，你帮谁？门派，亦或是帮会？可惜玩家既不能背叛师门，也不能靠退会解决问题，因为除非你永远不入会，否则在帮会中一定会遇到此类问题，也许不上线不参加是个好选择吧。但如果是帮会战呢，或者说现在就已经出现的云湖战场，你看见对面的同门派兄弟姐妹会如何选择？好吧，你还在犹豫，对面的师兄弟师姐妹却毫不犹豫地把你干掉了。他们无情地嘲笑着你：分数和装备才最重要，游戏而已，何必当真……

其实游戏可以把门派分成正邪两大阵营，但金山很明显想在游戏中想表达一个意愿，即人在江湖身不由己，没有绝对的正义，也没有绝对的邪恶，恶人谷、五毒教中亦有好人，这些通过很多任务都可以感觉出来，彻彻底底的邪教貌似只有红衣教一个，但好歹人家也在长安城外有个


同门不再重要，分数才是一切


纯阳地图的景色很像丹莫罗吧

救济点，那些整天宣扬武林正义的名门正派反而一个个蜗居在那里给新人们发布任务。但不管有没有好人坏人，正邪阵营的对立和矛盾是一定要有的，这里若仿照"魔兽"阵营的设计，便可避免门派战与帮会战冲突的尴尬。

经脉和武功

看到经脉系统着实让我惊喜了一下，“剑叁”总算有了一个非常武侠的原创设定。虽然这个系统像极了“魔兽”的天赋系统，但好歹这是一个完全脱胎于标准武侠内容的设定，任、督、带、冲四大脉，分别对应着角色的基础、辅助、外功、内功能力，其中包含着78个穴位，每个穴位或增加新技能，或增加被动能力，这是一个非常引人入胜而又值得反复研究的系统。不过不同于天赋，打通穴位靠的不是等级，而是修为，修为这个东西只能在下线的时候增加，同时下线增加的还有体力和精力，玩家的采集类商业技能消耗体力，而制造类消耗精力，也就是说，玩家要想在同等级条件下更厉害一些，商业技能更高一些，就不能没事挂机发呆，而是要保持一定的离线时间。不得不承认，这是另外一种非常有趣的被动防沉迷措施，只能是有趣，有效还谈不上，毕竟刷一晚上副本打的装备比休息一晚上打通一层穴位所带来的实惠要多一些。当然，打通穴位是有失败几率的，而且修为有总值上限，否则总有全点满的那一天，这些也都比较符合传统武侠的实际情况，从这些设定来看，经脉应当算得上是一个比较完善的系统了。

前面提到七秀的鹊踏枝、天地低昂、碟弄足、帝骖龙翔、雷霆震怒这5个武功，想必没玩过“剑叁”的根本不知道是啥玩意，即便是玩过“剑叁”七秀的玩家，一时半会恐怕也想不起来这5个武功分别对应什么效果。不得不



辛苦做菜，看上去挺像那么回事

说，七秀的所有个武功里边有好几个字我都不认识，比如袂，我一直念“缺”……列出这些武功的目的，一是想说，除了机动性太低外——七秀加血必须跳舞不能移动，七秀的治疗能力异常强大，若是到了野排的战场，无论自刷血还是杀人，万花简直是个弃儿，和奔放的七秀更是没法比，难怪有玩家哀怨“万花设计出来的目的是什么？”；二是，武功的名字实在有些隐晦，所有门派皆如此。不同门派的玩家间如果互相交流经验，往往都是：“你不是有个能群加血的武功么”“我找找啊”……若干秒之后……“是不是[左旋右转]”“啊对就是这个”。有趣么？为了使武功招式更武侠化，金山牺牲了通俗性并给玩家交流增加了一定障碍。但是，在实在想不出更好的解决办法之前，我还是赞成这个设定的，这样显得更有武侠气氛，各位也许会注意到，文中一直在用武功而不是技能这个词，这也是在尽力告诉大家，我们是在玩武侠游戏，武侠中的此技能非魔幻游戏中的



书中自有黄金屋

彼技能——武侠的技能更多地是指魔幻游戏中的商业技能，武侠中只会出现武功招数，武功起一些或彪悍（横扫千军）或温柔（黯然销魂掌）的名称是很合理的：“我最后用一招风袖低昂挽救了大和尚的性命”“多谢女施主了”“女侠端的是厉害”，啧啧，这才是武侠世界！

说到武功，就不能不说秘笈这一神秘的存在，而这在“剑叁”中也实现了。“剑叁”的秘笈是一种脱离于武功与经脉之外的独特存在，秘笈能给你的武功增加额外的效果，增加招式伤害、降低内力消耗等等，不过秘笈的获得却显得有些大路货了，比如做任务、比如读书，甚至攻击敌人和野兽——注意，武侠世界中没有怪物，只有敌人和野兽，怪物是属于“幻”的玩意。至于洛道的僵尸以及三才阵副本的飞行机器人，我确实也搞不懂为什么“剑叁”会出现如此大的纰漏，将一种不存在于武侠世界中的物种带进了游戏，也不要提什么“湘西赶尸”“墨家机关”，我仍然执拗地认为那些就不应存在与武侠世界。说回秘笈总结一句：秘笈是一套很有想法的系统，但是它的获得方法应当再有趣一些，哪怕像学扶摇直上一般，在穷山恶水的角落中或寻觅或偶得，会显得更加真实一些，也会增加玩家的探索欲望以及人品爆发感。

> **扬州**
> 江头飞花入幽梦，柳梢明月碎客心。
> 独行闹市无人问，青灯剑影响素琴。

采集和制造

“剑叁”的商业技能基本照搬了“魔兽”的那一套东西，只是改了名字而已，显得更本土化了，比如炼金称为医术、剥皮称为庖丁、采药称为神农，总之都要变个名字以显示与“魔兽”不同，只是也许意狂实在想不出什么别名来代替，只好不改了……而且不同于“魔兽”只能掌握两个商业技能，“剑叁”完全不限制商业技能的掌握数量，如果你感到高兴就未免有些太早了。首先如前文所述，玩家商业技能的采集类消耗体力、制造类消耗精力，体力和精力又得靠离线时间来增加，玩家很难同时把众多技能同时练高，其实也只能同时练两三个而已，一般一个采集带一个主制造一个副制造，比如庖丁带主缝纫副烹饪，算是比较合理且经济划算的；其次，制造类商业技能很多成品的消耗比例极不合理，所说的消耗不光包括材料，也有精力，比如彩锦香包这个东西，耗7点精力，材料要求8个彩锦、1个细线、1个飞凤绶带，细线NPC能买到倒也罢了，飞凤绶带这玩意的掉落着实就很低，彩锦虽然容易出，但一次要8个，实在吓人点，最后耗掉7点精力做出的成品仅仅是增加好友的3点好感，总觉得不



浪费点卡浪费时间的马夫设计

是很划算，想想辟邪头冠这种紫货也才要1个丝绸而已，真不知道这材料是怎么换算的。当然辟邪头冠要求的其他材料也稍微复杂了些，但更怪异的情况是：需要诸多材料、消耗60精力才能做出的这个紫货居然是绑定的，真成了藤原豆腐店的自家用了……但自家用的品质等级才38，还不如副本掉落的好，这就让这个不能交易和流通的紫货成了无人愿做的废柴，既不能拿来冲等级，又不能卖给其他玩家，自己用还用不了多久就得换副本的，浪费这么多材料和精力做这样的物品有什么实际意义呢。

读书和抄碑

“剑叁”中比经脉更加原创的系统出现了——阅读和碑文系统，这确是个让人哭让人笑让人爱让人恨让人喜让人恼的复杂系统。游戏中所有的人型敌人都掉落各种和自己等级相当的书：书有自己的一套的阅历、阅读等级和抄写需求阅读等级；书有白色、绿色、蓝色三个品质等级（估计以后会有紫书）；书有杂集、佛学、道学三大类，这三大类又分别对应杂集、佛学、道学的阅读等级；书按内容都是成套的，比如论语、李白诗选、佛经、道家炼丹、武学杂记

等等，攒齐一套还可以兑换各种装备、声望和道具；看过的书是可以抄写的，抄写也需要各种材料、消耗体力、要求一定的阅读等级；书只能人工贩卖，不能通过拍卖行出售；每个品质的书都有不同的抄写冷却时间，而且抄出的书也有绑定一说；阅读没看过的书会得到各


比较煽情的任务，但感觉却不是很深

种值钱道具甚至是武功心法……相对于经脉系统，阅读系统不但完善，而且完整，可扩充性强，实在是“剑叁”中不可多得的亮点。但这也是一个让人郁闷的系统，想把一套书攒齐，刷怪不必多说，还得经常看地图频道是否有奸商贩卖，但说不定哪个地图藏着一块碑文就是你刚买的书，或者这个书只是某个地图你漏做的一个任务奖励而已。遇到两个玩家之间互相交流阅读情况的时候，如果对方需求某一套书还好，如果是冲阅读等级，你就不得不把这个等级你所有读过的书全部Ctrl链上去，这是个非常让人抓狂的工作，想想在地图频道那些卖书的玩家确实是又有耐心又有毅力。而买书也不轻松，除非是一套书中缺的那几本你会有印象，其他的你必须在卖书的喊话中一本书一本书点，遇到没读过的先密对方再把书链回去，真是个复杂的过程……攒书的过程更是痛苦，因为你的阅读等级永远追不上人物等级，这会导致你打出大量你读不了的书，放仓库？那肯定地方会远远不够，因为还有各种商业技能材料呢。也许开小号是个办法，可不练到10级连新手村都出不去……

碑文系统倒是很简单，每个地图都有若干石碑，上有你或读过或没读过的书，没读过的自然可以抄录，不过注意会有2小时的冷却时间。诸位最好能熟记哪些书是可以通过抄碑得到，省得被奸商欺骗，另外身上始终要备着各种材料，越高级的碑文，要求的材料也越古怪，纸、墨都是小儿科，有些碑文会要求特殊的皮、木、水等等。

> **枫华谷**
> 萧瑟秋风拂面冷，伶仃枫叶映日红。
> 回首山中路不见，又闻征雁过苍穹。

任务和秘境

“剑叁”的任务系统学足“魔兽”，但没有学到精髓，大部分任务都是“到哪里杀死若干敌人”“杀死某种敌人得到若干道具”“杀死特定的头目”“收集某种材料”“和某人对话或给什么东西”，这5种类型涵盖了9成的“剑叁”任务，其实“魔兽”大部分任务基本也就是这些，也许有些比较有趣的任务，但“剑叁”也有，比如扶摇直上之跳山找宝哥的任务就比较有意思。但问题是一个游戏的任务系统最精髓的部分是什么？那就是任务的安排合理性，这点“剑叁”完全没有掌握到。所谓任务安排合理性，最基本的是等级，“剑叁”这方面虽有几处等级稍有衔接不畅的情况，但还算令人满意，补几个绿字任务多杀几个敌人也就过去了。但问题出在NPC给任务的顺序，比如甲地的子给个任务去乙地做，完成后乙把你派到丙地找丑谈话，丑又会给你任务再去乙地做几乎同样的任务，最多的区别也就是杀敌数量不同或一个要杀敌一个要掉落物品，其实都是一码事。或者本来甲地没有任务了，当你完成乙地的任务后，偶尔途径甲地突然发现乙地某个完成的任务触发了甲地的某个任务，但往往这个任务已经白了……这个时候NPC倒是一声不吭也不说什么“去找XXX谈话”了。更可恨的是，某个NPC会要求你去一个地方杀一种敌人，完成后同一个NPC会再要求你去杀同一种敌人收集掉落的物品……这样的任务非常之多，玩家经常奔波于两地之间搞不明白这白痴任务是怎么设计的，为什么这些NPC就不能一次把话说完，一次把任务交代清楚。这种情况在“魔兽”中似乎只在初入石爪峰的一些任务中偶尔出现过，而“剑叁”则遍及各个地图，枫华谷和寇岛最为严重。感觉“剑叁”的任务比较杂乱，没有经过系统的测试。

“剑叁”的秘境，也就是俗称的副本了，说起这副本简直可称得上是“剑叁”设计最失败的地方，不过自改版后已经屈居第二，让位于战场了。“剑叁”的副本两大特色是什么？一跳二


荻花宫的副本Bug——治疗卡柱子

卡！你要是不会跳山不会卡位，都没人带你玩。“剑叁”的轻功一直是其最大的特色，而扶摇直上+蹑云逐月组合简直就是跳山的不二法宝，有些副本的跳山和卡位简直令人匪夷所思，以改版前最热门的荻花宫为例，利用卡位和跳山，一个普通敌人都不用杀，三个头目就被干掉，装备轻松到手，熟练队伍30分钟一趟，写意得很，后来出现的天策+七秀双刷小隐藏头目更是发挥到极致，10分钟一趟，那时候荻花宫门口到处都是干这个的队伍。改版前由于荻花宫是最高级副本，被人研究的最多，所以Bug发现的也最多，其他的门派副本稍好，但也有通过跳山/墙和卡位脱离的方法。总之，有山有墙试着跳，总有Bug能找到，头目附近多观察，总能轻松把位卡。改版以后，副本跳跳党的末日便来了，而更高级副本日轮山城的开放，让荻花宫从门庭若市到门可罗雀。不过那些等着看跳跳党笑话的玩家们还没笑多久，荻花宫的改进版跳山就已出现，而号称“不能跳、不能卡、必通杀”的日轮山城，也在几天后出现了天策、七秀双刷1号头目的跳山、卡位方法，若再带上个纯阳，2号头目也难逃一死，至于3号头目么，估计也快了吧。总之还是那句话，玩家的集体智慧是无穷的，他们总是能在你最意想不到的地方发现Bug并加以利用。在这方面“魔兽”就有意


荻花宫的副本Bug——大家一起卡柱子

回避了这个问题，“魔兽”中的副本几乎都是在室内，室内副本玩家想玩出什么花样就难了点，至少不能抄近道，而室外副本无非就是巨魔的“三祖”（祖法、祖格、祖曼），而就是这“三祖”，跳山和卡位的Bug也是最多的，这还是在“魔兽”没有二段跳和组合跳设计的情况下，室外副本对副本的整体设计和规划提出了更高的要求，这方面金山似乎有些力不从心。写到这里不得不说一个有趣的现象，本来我想说“剑叁”副本可以参考“魔兽”影牙城堡副本的设计，即室外室内组合，关键位置在室内，不重要的安排在室外。但我突然惊讶地发现，别说副本，就从整个“剑叁”地图来说，室内场景都少得可怜，几乎所有NPC和敌人全部都在室外呆着，长安城勉强算是挤入中型室内场景，而大型室内场景居然一个都没有，这是为什么？也许室内装修和装饰所需要花费的精力和时间更多，美工要求也更高，金山望而却步了吧……

在跳和卡的掩盖下，副本的其他问题也很少有人指出。第一，副本头目的

招数过于简单甚至于简陋，翻来覆去就那么两招，也没什么特效，不够华丽。有些武功招数甚至可以用“二”来形容，没有任何伤害效果和实际意义。也有人反映副本头目模型太小，显得不够威武，这也颇有几分道理，我第一次看到MC的RAG钻出熔岩的时候结结实实被震撼了一把。第二，副本的所有敌人包括头目在内，绝大部分武功都没有等级差豁免，他们的普通攻击可以被等级高出很多的玩家抵抗、闪避掉，但武功


副本中一个简单的解谜游戏，看得出金山还是很有想法的

基本无法抵抗、闪避，不知什么原因。也就是说，随便一个20级的副本敌人对50级的玩家用武功招式进行攻击，那这个玩家90%可能会被命中（天工坊副本3号头目前边的机器龙会喷火，50级玩家九成都无法抵抗），而且损失的生命不会和另一个20级的玩家有任何不同，这有些不可思议。好吧，我也可以理解为金山反对大号带小号刷副本的一种方式。第三，商业技能制作的装备其属性有小范围浮动可以理解，但副本掉落的装备也有属性浮动就有问题了，队伍副本还好说，但团队副本呢，这些5人以上的副本采取什么装备分配制度？我已经有一件装备但属性很低，再出一件属性最高的能不能要？若能要则那些还没有这个装备的人怎么办？是“人情后门”“有钱就是大爷”还是“DKP决定一切”？最后，就是副本最为核心的威胁（仇恨）系统，这是一个由EQ首先提出、“魔兽”发扬光大的怪物智能攻击系统，现在很多网游也都有它，“剑叁”亦不例外。但“剑叁”的威胁系统似乎设计得过于简单，其威胁系统大约只包括3部分，即招式威胁、伤害威胁、治疗威胁，治疗职业还有降低威胁的武功，比如七秀的龙池乐，但很奇怪，这个武功必须在目标为敌人时才能发出，这意味着如果一群敌人瞄上了你，那么使用这个武功是没有任何意义的。至于其他被动降低威胁的武功还没有发现，“魔兽”中所谓近战远攻的威胁不一样、停手一段时间威胁降低等都没有体现，而经脉中也没有能降低威胁的穴位，所以“剑叁”的威胁系统只是一个简单的累加，没有用到过于复杂的计算方式。但即便是简单的累加，也出现了一些低级错误，比如1.0.8.1505补丁更新日志中出现的“过量治疗不再增加威胁值”，实在让人感觉有些啼笑皆非。另外从威胁系统延伸出去的副本全局进战斗问题，很难想象在改版前，即便敌人从你身边擦过，你只要没有攻击他，也没有给他所攻击的队友进行治疗，那么你肯定不会进战斗，敌人也不会找你麻烦，这似乎与些不可思议。但在改版后变成了强制全队进战斗，非常生硬的一刀切，难道队友引到敌人其他人就必须全体进战斗？这也是非常不合理的，因为玩家可能经常需要试验某个战术、寻找某个战斗位置，或者AFK引到巡逻，甚至只是为了自杀出副本修装备，这样就引起全局战斗是非常可笑的。所以进战斗问题从一个极端走向另一个极端的设计也是错误的。

> **云湖天地**
> **醒观云湖雨，醉卧天池边。**
> **纵马江湖路，决胜昆仑巅。**

战场和拍卖

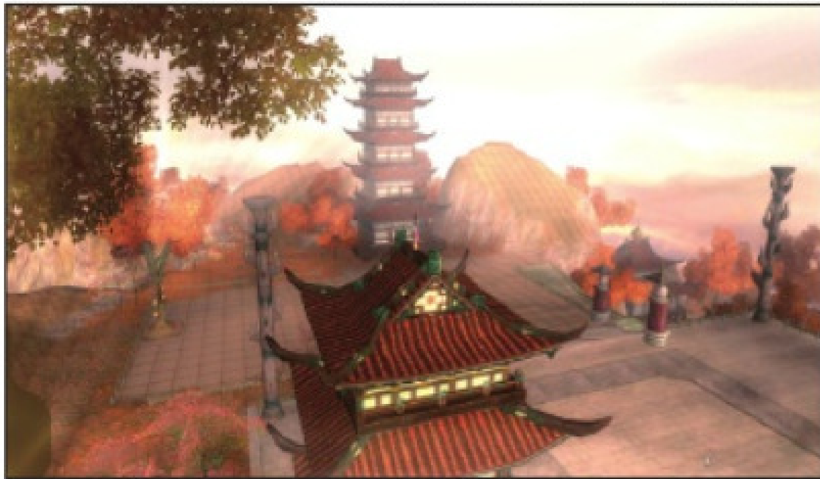
最后，稍微提一下战场和交易行（拍卖场），1.0.8.1505更新后战场隆重推出，也很快隆重取代了副本成为最热门同时也是设计最失败的功能。虽然论坛有人说“剑叁”的战场设计虽然学足“魔兽”，但依然只是学到皮毛。本人是个爱好和平的七秀，战场打的不多，规则也不甚了解，进战场只知道干一件事——迅速把自己的治疗量刷到10万，怎么刷？自己给自己加血呗。只要刷到10万，即便是输，也至少有20点声望可以拿到，而那些打得不亦热乎的玩家，费半天劲弄不好就能拿到1点……仅从这一点来说，我就可以把战场推举为“剑叁”设计最失败的功能，没有之一。但设计的如此失败为啥还那么热门？因为战场声望给的装备比顶级副本掉落的还好，像我这样的只要有足够耐心，最多输上180场——大约也就是一两天时间吧，就能攒够声望换得一套装备，这效率可不是副本能比拟的——这种设计简直是失败中的失败。

至于交易行，也是学习自“魔兽”拍卖场的功能，这无疑是个非常方便且实用的功能，但从论坛反馈看，Bug也


奇怪的战场积分计算，仔细看哦

不少，比较严重的是拍得多个物品后会导致物品错乱，大部分情况都是花了大价钱，却得到一堆没用的便宜货，有人因此倾家荡产……看来这交易行还是一个一个买比较好。本人是个穷人，还没具备一次买一堆装备的实力，而就自己使用交易行的情况来看，至少“品质”这个选项是不起任何作用的。另外，作为交易量最大的书类不能在交易行拍卖，我却实在不能理解，也许金山另有深意吧……

“剑叁”无疑是近年来国产网络游戏中的佼佼者，无论是系统、画面还是金山一向标榜的民族性方面，都堪称顶尖水平，游戏中几乎没有舶来词汇，全都是土生土长的“中国话”，连经验值都称为“阅历”。它的经脉、阅读、武功系统都有其创新和独到之处，在很多细节方面都做得武侠味十足、古典味十足、中国味十足，行话说就是显得“金山很有诚意，很有想法”。但成也细节败也细节，虽然“剑叁”在整体架构上很是出色，但它在最为关键的任务、副本设计方面，即游戏性的细节方面或者漏洞频出，或者设计不合理，而其他更多的小问题更是不胜枚举，这也说明金山研发的经验不足、功力尚浅。由于恰逢“魔兽”停服，很多“魔兽”玩家涌入“剑叁”，不由自主也有很多人把“剑叁”和“魔兽”进行比较，结果大家自然都明白，但若是排除两个游戏在技术、经济、经验、文化方面


高处不胜寒，人如此游戏亦如此，眺望远处，路在何方？

的差距，我认为“剑叁”并不比“魔兽”差多少，甚至有些方面还有略有胜之。也许也有人说“剑叁”在模仿“魔兽”，但必须指出的是，“魔兽”在3DMMORPG方面树立了一个标准，你不按这套标准执行，就会被越来越多熟悉这套标准的玩家所不适应，并成为一个小众游戏，最终的结果就是遭到淘汰。模仿并不是过错，至少可以少走很多弯路、避免很多错误、集合更多优点，这对于正在起步的国产网游来说可以省下大笔资金和精力。“魔兽”也在模仿，但在模仿之余，一定要有真正属于自己并有深刻内涵的东西，这方面来说“魔兽”做到了，“剑叁”同样也做到了，它在中国武侠和欧美魔幻之间做出了到目前为止最完美的妥协。

《天下贰》里的珑门客栈

网络游戏最大的特点和优点是玩家之间的沟通和交流。多年之后，那些等级、装备，所谓荣耀、所谓打拼，都不会再留下多么深刻的印象，能够清晰记得的，只是在电脑前一个人傻笑时的纯粹。所以正如有人撰写回忆录一样，网游作为一种虚拟社会，同样有玩家在这里上演着、诉说着属于他们的故事，或许……还有一间客栈。

■游侠 冰糖

人在江湖，过的是刀尖上舔血的日子。如果有一天你累了，可以到客栈来歇一歇。天下有那么多客栈，但珑门客栈仅此一家。有什么特别的？嘿，很快你就会知道了。



《天下贰》大门常打开，开放怀抱等你

此客栈非彼客栈

此珑门非彼龙门，此客栈非彼客栈。

曾经江湖上有一家著名的黑店，叫做龙门客栈。老板娘叫金香玉，风情万般。店小二一把菜刀挥舞得那叫一个华丽啊，手法娴熟片刻就能把一头烤熟的羊变成几盘羊肉片。用筷子夹起来一看，呵！好家伙，纸一样薄。但这一切都在一把火吞没之后变成了传说。后来满江湖都是挂羊头卖狗肉的龙门客栈。狗肉飘香，美酒甘醇，真真是可惜了这响亮的黑店招牌。以至于90后的江湖人这样形容——江湖就是一斤狗肉两斤酒，从一个客栈吃到另一个客栈。


有家客栈，曾经的龙门客栈变成了江湖的传说

后来的江湖上有一家名不见经传的客栈，叫做珑门客栈。掌柜的是个弈剑帅哥名叫青龙眼。门可罗雀，就算偶尔来人多半是好心的读书人，善意的提醒他：“老板，你店名写错了。龙，不是珑。不过你这店可真黑啊，伸手不见五指啊。”


潇洒弈剑青龙眼：“白日放歌须纵酒，青春作伴好还乡。”

“此客栈非彼客栈，此珑非彼龙。”青龙眼醉眼朦胧的笑了笑，又喝了一杯酒然后趴在桌子上，醉了。醒来的时候，依旧是无边的黑。点了几个火把，青龙眼清了清嗓子。“摇滚之夜，Music！”随后踩上剑，摆了个愤青的Pose，喷出一口酒气来了一曲破铜烂铁版《笑傲江湖》。“沧海笑，滔滔两岸潮。浮沉随浪记今朝……”

世上本来没有路，走的人多了就成了路。世上本没有摇滚，吼得多了就成了摇滚。也许是江湖的压力太大，狮子吼并不只是用来战斗，唱歌也可以搞成原唱。再不济也可以搞成流行音乐嘛。黑店，果然是黑店，一等一的黑店。不过后来黑店这个词渐渐就演变成了一个更文艺的词——夜店。

该来的人总是要来的。青龙眼终于等到了他要等的人！

当看见她走进珑门客栈的时候，他以为他要严肃认真的批评教育，但他没有。他也曾经以为他们要抱头痛哭，但他们也没有。玲小珑进门喊了一声：

“哥，我回来了。”青龙眼宿醉未消，以为自己眼花了。妹妹不是叫玲珑么？“玲珑，你名字干嘛多个小字？”

“怪系统吧！它说玲珑已经被使用，我没辙。只能随手加了个小字。”

“笨！你不知道可以加特殊符号么？”

“笨笨！加了特殊符号你会打么？好了好了，哥，别说这些了。来我给你介绍朋友。”青龙眼还没来得及作出反应，眼前就站了一群人。他以为他眼又花了……揉了揉眼睛，确实是一群人，和


冰心玲小珑


武力超群的荒火，下山豹


天机，无名小兵

“老板好！主流硬盘，魍魉弟子。以后也在这客栈住下啦。”从此以后，老板就成了青龙眼的代号。

青龙眼乐呵呵的说：“珑门客栈今天真是蓬荜生辉啊！”

“是挺灰的。”绮罗心直口快，四下打量了一下客栈。“没关系，夜店晚上客人也看不见灰。”青龙眼语气亲切的解释。

玲小珑揉揉太阳穴，想让头疼的事变得简单些，但看起来成效不大。于是只能面对现实。“哥你和小兵去把酒窖整理下。哦，忘了说了，他也爱喝酒。”闻言青龙眼喜上眉梢，真是人生难得一酒友。

“硬盘的双刀出神入化，堪比当年龙门客栈切羊肉的小二哥，厨艺也了得就负责下餐饮问题吧。”玲小珑刚说完硬盘就嗖的一声闪了。青龙眼感叹：“哇，动作真快！”突然身边冒出一个声音：“魍魉没别的就是动作快。”众人一惊，齐声问：“你咋又回来了？”硬盘答：“没拿钱，搞不了采购又地遁回来了。”打从这个时候起，青龙眼心里就惦记上了地遁这个技能，总期盼着有一天能开放门派互学。

他现象中小猫两三只的情况大相径庭。

“我给你介绍下啊，这些人以后都是咱们客栈的人了。下山豹，豹下山。”玲小珑话音刚落，两个人就向前一步走，干净利落的说：“到！”仔细瞧去一个扛着大刀是个武力超群的荒火弟子，另一个手握双刀乃是魍魉门下。

“老板你好，我是无名小兵，天机门下。没啥特长，只能抗怪。”随后一名身背盾牌的男子主动向青龙眼打招呼。

玲小珑拉过一个大眼睛MM向老板介绍，“这是我好姐妹，绮罗。也是弈剑弟子，是你师妹呢。”美女就是美女，待遇不同。青龙眼马上进行了热烈的欢迎。

“咿，硬盘呢？”玲小珑左右看了看。众人齐声道：“又地遁了！”一条黑影马上变成了一个人，吓了青龙眼一跳。只见此人身形消瘦，指尖点着一支烟。“原来这就是传说中的地遁，领教了！硬盘兄，你好你好！！”


魍魉，主流硬盘


珑门客栈口号——黑店欢迎你

“两豹子力气大，先帮我和77把桌椅板凳堆放好。我们才好打扫卫生。哦，对了！作为特警你们两个再看看客栈有没有不安全因素。”

豹下山立刻答道：“好！我立即搜查看看有没有爆炸物。”

众人大惊失色，莫非有不法分子在客栈内安放炸弹？下山豹解释道，“大家别紧张！他只是讲个冷笑话。”

众人点头：“好冷，好冷。”

群众的力量是无穷的！终于在大半天之后，珑门客栈焕然一新。从此之后这一群人以及后来加入的人们在珑门客栈里发生了很多很多的故事。

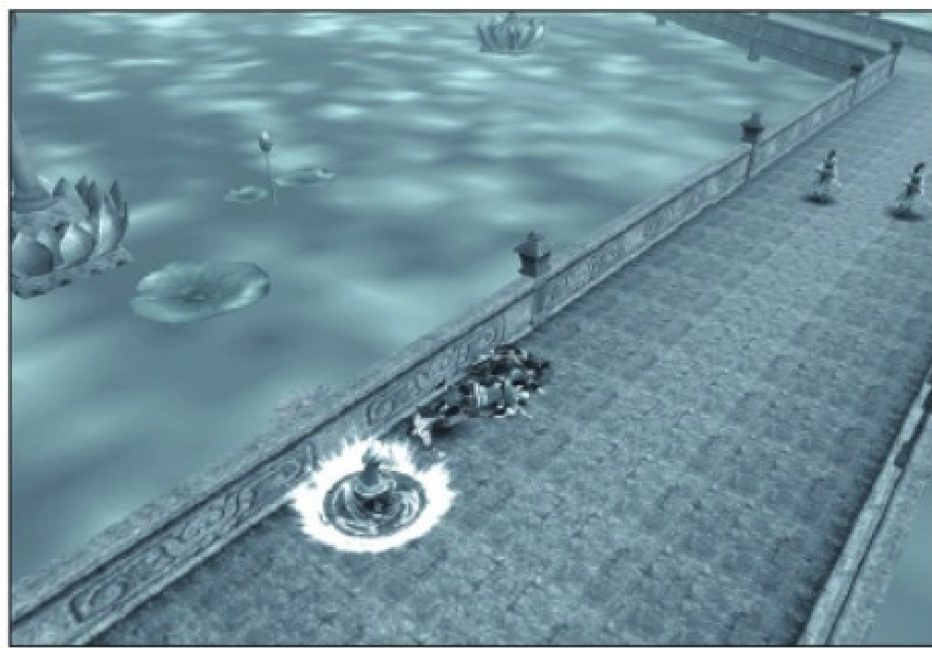
欢乐英雄

自从珑门客栈里住进了这么多人以后，除了闲聊和狂欢之外，大家还在夜色的掩护下做探险活动。你想哪去了？我们绝对不是盗墓的，这是组团探秘副本去了。因为副本里没有大粽子，不需要黑狗血大蒜桃木剑。

天机背好盾，冰心拿着针，弈剑踩上剑，荒火抗大刀，魍魉玩个隐身。一团人浩浩荡荡向副本奔去，场面壮观得很。当然副本里的各种战斗场面更是精彩，有时候甚至可以用壮烈来形容。经历了无数的死亡、复活、跑本、救人之后，终于在跌跌撞撞中打出了默契。

熟人一起下副本是有优势的，纵然不能做到知彼也可以做到知己。但是天下只有不老的传说，没有不死的ID！于是各种副本就继续在死去活来中紧张有序的进行着……

30副本玉狐宫，有大量羊皮秘籍，神秘Boss九尾会掉落60套装中的下摆。一个下摆和春宵一刻的价值相同，值千金、数千金啊。由于是四人本，于是常常出现超员现象。鉴于系统管理超员事件非常严格，


各种副本活动在死去活来中紧张有序地进行……


这就是35级副本

于是分批去玉狐宫一日游。NPC们不厌其烦的演着相同的剧情，很琼瑶很狗血。其中包括正宫捉奸、小三夺夫等情节。于是客栈内组织30本的广告词是："30本。大量秘籍、金钱、美女！来的申请入团！"


每个人的内心都是一座孤岛

35本黄泉真是一个好地方！如果合作默契就是去观光旅游，反之就真是进去送命。不过作为一个多人副本，客栈里老老少少都很喜欢去。最初的黄泉基本成为每个人的噩梦，死得不厌其烦。草垛垛君的重生真是强悍！不消除状态永远都打不死。犹记得那年我们都还很年幼，出了传说中的穷奇。不仅打不出价值连城的60套装，而且灭团。于是在老板的带领下众人45°仰望天空，看着穷奇惊叹以及感叹自己什么时候能够满级。

一只穷奇的出现刺激了众人的升级欲望。以至于在很久的一段时间内升级成为了所有人的目标。日常、任务、活动、密探，这些都是赚经验的好方法。尤其是密探，每天一到点客栈里就掀起波澜。小兵和硬盘两人抢任务手法一流，几乎一小时时间都能做满10次任务。硬盘更是疯狂，做完任务后立马自爆返回神石再接任务。客栈里的人初次体验了魍魉的自爆技能"解体术"！

在一干人等忙于升级的同时，客栈里又来了几个新朋友。珑门客栈素来好客，何况其中关系还有好友的好友的好友的好友的好友……的好友。大量新鲜血液让珑门客栈焕然一新，不仅是客栈扩建，甚至连客栈里快要腐朽的老鸟们都像是打了兴奋剂一般。

为了迎接新人，客栈里预备了一个篝火晚会作为新兵欢迎会。这一天玲小珑拿着名单数人头：寻心、羽逸、天使、旬阳镇刀客、忘记爱、小玉、火舞冰、玄冰、一剑……不知不觉间就来了这么多人，未来真是让人希翼啊。

突然发现少了一个人，于是她高喊："没来的人举手！"

一看没人举手，她干脆把这份名单扔给小兵。"尚书大人，您请！"小兵正要说你也是尚书，可惜玲小珑早就骑上小猫溜了。望着那摇曳的猫尾巴，小兵无奈亲自点人，终于发现了刀客未到。对于这个发小的脾气他真是太了解不过了，于是扯着嗓子一吼："刀客！"果然，一个声音回答："来了来了！我已经跑着来了。谁知道盾牌那么重！拖鞋都跑掉了……"

片刻之后，一个气喘吁吁的身影出现在大家面前。

"哇塞，还穿着9级的白色裤子耶！"人群中一个声音发出了惊叹。

"哇塞，真的是9级耶！"另一个人也点开刀客的装备开始查看。

"哇塞，果然是白色的耶！"又一个开始查看刀客的装备。

"哇塞！"……声声惊叹不绝于耳，刀客的脸赤橙黄绿青蓝紫变了一遍颜色，最后气定神闲的说："大家好，我是天机。顾名思义就是来聊天的机器人。鉴于聊天只需要脑容量，所以装备方面就请大家不要看了。虽然我59了，但是我的心是年轻的！"众人晕倒。看来以后是指望不上他抗怪了。

人群中一个紫衣MM瞪着无辜的眼睛问，"兵哥哥，为什么大家都学我说哇塞？"这个MM就是小玉。小玉也是一个冰心，她开口介绍自己："大家好，我是兽医小玉。医死不医活，我是兽医我怕谁？"


流云度切磋

小兵顿时一口鲜血喷出，血溅三尺。后来的日子里，小玉果然充分发挥了兽医的强大功力，硬盘、小兵、老板三人死得无奈。到了最后甚至也不在乎死活了，后来老板感叹地说："和小玉下副本，我只要能少修点装备就很开心了。每次修理十多金真是心疼死了啊……"

孤单的人是可耻的，所以我们要聚在一起。我们的目标是——欢乐英雄！不管下副本死得多难看，不管升级有多难，有梦有朋友就足够。

情动大荒

新兵蛋子是天下最可爱的人。初生牛犊不怕虎，闯荡江湖不怕死。

只是闯江湖靠的不只是一把菜刀而已，何况，菜刀也得先开锋。启蒙新人的责任重大，各种基本操作的讲解是枯燥的，新人的不解眼神是让人无奈的。


现实里我们拍照，游戏里当然是截图


那么多人里，我对你一见钟情

老板搁置下了他的研究项目，不厌其烦的向新人们讲解。羽逸和天使成为了他的徒弟，并且很快出了师。师兄师妹情意长，后来就成了夫妻比翼双飞。可怜青龙眼独自一人行走江湖，形单影只，于是重新拾起项目，沉迷于研究之中。某日玲小珑从账本里发现了老板潦草的字迹，论文题目是《论狮子吼与摇滚不得不说的关系》。

这个培养过程中不时冒出强人，常常把整个客栈的人雷得外焦里嫩。比如白色装备打到5钻，放在不明就里的人眼里肯定以为珑门客栈是混黑道的，富得流油，小号都能如此奢侈。还有比如搞不清自身技能，兽医小玉，在小兵喊破嗓子要她上无助的时候，她瞪着无辜的眼睛问："兵哥哥，那么多技能里哪个是无助？"话音没落便已横尸副本，又一次团灭。

"兵哥哥，小珑真是个好医生吗？我去请教她吧。"于是小玉满世界的跑

着寻找玲小珑去了。可惜这个骑着大猫的家伙已经不知道躲到哪个角落去了，最近她行踪甚是诡秘。

“其实小玉，你只要不在下副本的时候打字聊天就不会死那么多次


骑着猫开溜的玲小珑

了。”玲小珑仔细认真的听完后进行了案例分析。“另外有些小细节，比如死人了就先开八门，然后拉人。”小玉认认真真的记下来，此后的每个副本里，只要她心爱的兵哥哥一挂在怪面前，她马上冲上去开八门拉人，甚至不管自己是不是应该脱离战斗之后再去复活。但这一点让小兵很欣慰，至少在80%的情况下这一招是有用的。兽医小玉终于脱离了兽医的行业，转职成为一个医生了。老板也很欣慰，他说“猪头玉终于开窍了，以后能省下很多修理费来买酒喝啦！”

应该说小兵和小玉的感情是牢固的，这是一种在死去活来中磨练出来的。虽然未必是爱情，虽然未必会有结果，但这种过命的感情是牢不可破的。

情动大荒，在这里其实有很多很多美好的感情。比如猪头兵和猪头玉，还比如其他比翼双飞的人，下山豹和玲小珑、硬盘和忘记爱。

下山豹说这叫一见钟情，看见玲小珑的第一眼就认定是她了。于是不管山高水险，不管玲小珑高傲如公主，都要以狙击手的顽强来和她纠缠到底。为爱执着，他说这是最美的爱情。没有人知道这两人是什么时候开始偷偷恋爱的。也许是从那一天的饭菜香里，大家嗅出了什么疑端。

那一天下山豹刚把柴火准备好，擦擦汗，他扛着大刀走进了厨房打算找两个馒头充饥。在这个时间段厨房本应该只有一些冷馒头的，可偏偏飘出了一阵阵的香味让人垂涎欲滴。走进去一看，原来是玲小珑正忙的不亦乐乎。玲小珑会做菜？他顿时对未来展开了美好的幻想……

再看狭小的厨房里还有体质强壮的两个天机，小兵和寻心站在墙角，离得远远的，眉头微皱。“咋了？”

“都是玲小珑！非压迫我们吃她做的菜。”

“那你们为啥不吃？”

小兵看看玲小珑欲言又止，最后说“我们，那个……刚刚吃饱！”寻心赶紧附和，“对对，刚吃饱。馒头还在喉咙里呢！”

玲小珑回头一笑，“这是我刚研究出来的新菜式。闻闻多香啊！”又一顿，“不吃的，以后没本没脉打死都不给你加血。怕死不？”

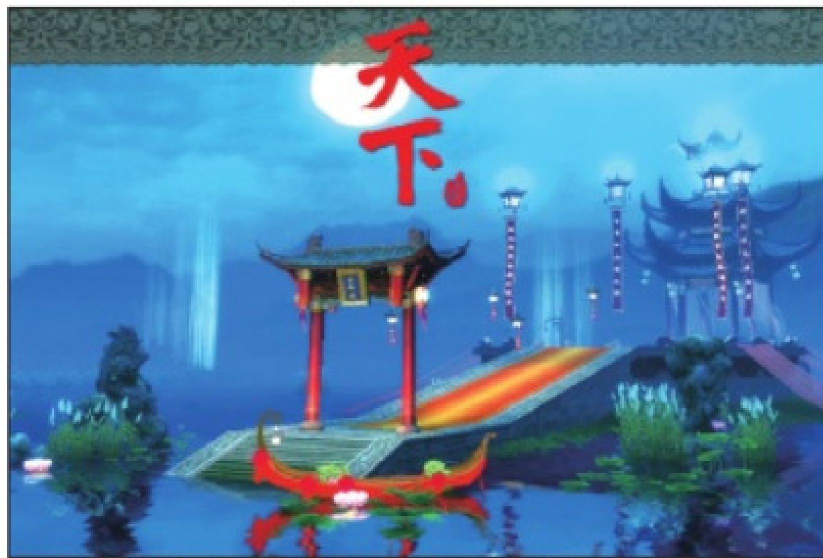
“呃，豹子哥不是来了么？他来找东西吃呢。给他给他！”小兵赶紧转移矛盾。

玲小珑想了想，“好吧，荒火有长生的，血也多，体质也强。”立刻端着盘子走向下山豹，“来来，豹子哥，来得正好！我新研究出来的菜式，您来试试看。味道可是啧啧……香啊！”


昏迷的下山豹……

下山豹终于想起来了，玲小珑最近在练毒罂粟！莫非……真是骇人。他往后退了两步，脸色大变。指着玲小珑身后的一干人等，“我不饿不饿，那个，你让寻心、小兵先吃。他们是先来的，


你是此生最美的风景



大荒这块土地上总有一些美丽的故事在流传着

得分先来后到啊！”

寻心和小兵连忙推辞：“客气客气，还是豹子哥劳苦功高！”下山豹正要开口，玲小珑已经手疾眼快夹起一筷子菜塞进了他的嘴里。正所谓美女会武术谁也挡不住，现在就是吃也得吃不吃也得吃的命。

拼命咽了下去，哇——比洪七公的叫花鸡还要香！层次感很强，香料的味道有点奇妙。忍不住再去吃一口，咿，为什么觉得脚有点软呢？踩到了棉花么？噗通——没等想明白，下山豹已经横躺在地。嘴角喊着微笑，眉梢眼角带着疑问，表情酷得一流。

“呃——你们两个别愣着。赶紧把他抬进房里，地上又脏又凉的。”玲小珑一脸的无辜，搓搓手，心想原来荒火那么多血也是扛不住的。看来毒罂粟果然厉害！以后PK就用它了。欢喜之余也有点担心，万一下山豹醒不过来岂不是害死一条人命？自己闯的祸还是得自己来负责，就守在他床前照顾他吧。咿，发现下山豹其实挺帅的。

三个时辰后，下山豹苏醒在锦绣被褥之中。一股香味飘来，他立刻掩住鼻子封住呼吸。“没事没事啊，不是毒药，是我新买的香水啦。”玲小珑一脸巧笑。下山豹呆了3秒，吼道：“玲小珑！你能不能不要那么淘气？”客栈的地板立刻非常配合的摇动了一下。

此时不走更待何时？学会“浮劲”就是用来开溜的。玲小珑立刻以光速逃离，后面追着暴走的下山豹。且问客栈，谁是抓狂第一人？非下山豹莫属。你问后来的故事呢？那是他们两个人的小秘密，等摆喜酒的时候再逼供吧。

爱情也好，友情也好，大荒这块土地上总有一些美丽的故事在流传，问世间情为何物？最好不是要生要死。

闲敲棋子落灯花

世上方一日，大荒已千年。时间在大荒这块土


闲敲棋子落灯花是一种境界！

地上似乎过得更快一些，转眼之间已经有了70级的玩家。

客栈里寻心第一个到达了70级，后来是刻苦升级的小兵，老板紧随其上，硬盘也没落下，最后就是玲小珑磨磨蹭蹭地终于升到了70级，这时其他人也大都是是65～69之间了。经过这段时间的磨砺，这已经是能够挑战《天下贰》高级副本的队伍啦！


3V3竞技场，来战吧！


70闲人逍遥游

70级之后的日子，一个字“闲”。实际上除了升级之外还有很多事情可做，装备可不是省心的事儿，还有炼化、打钻也是花钱如流水，养灵兽可以增加修为，竞技场也是70以后不错的选择，积分可以换战场的70套呢。不过这些都是随心所欲的事情，没有了升级的压力，当然是想干嘛就干嘛，这是不是说明懒惰是人类的天性？

小兵和老板最热衷的事情就是玩玩小号。硬盘再也不做密探了，整天泡在战场里。玲小珑满世界的跑着采草，偶尔杀杀喽罗，拣拣天珠。下山豹则热衷于研究占卜，因为占卜可以用来赌钱玩。最牛的是他竟然真的在2天内赢了上万金！看得出来他外号叫“天养”一点错也没有，老天居然那么眷顾他，当天便登上了《天下贰》财富榜，成为时代的新贵！

以上这些大都是个人爱好，单独行动。

客栈的白天比晚上安静，因为白天从来不懂夜的黑……等到晚上的时候才最热闹，客栈里的大部分家伙都会相约去副本玩乐。35副本依旧是一个热门选项，不过这时已经是穷奇45°仰望天空了。火舞冰因为十有八九能打出牛来，所以人送外号“放牛冰”。一剑的运气最好，杀九尾出了个“弈剑下摆”，过了两天又杀妖仙出了两本“贰浮劲”。

挑战高级副本的时候依旧是死去活来，比如溪木，好在大家已经看淡生死，只是笑而不语。最精彩的是某天凑足了20个英雄之血，开了隐藏Boss。刑天战神敲着锣，一死一大片。剩下一个人拉住怪疯狂遛弯，地上的人气定神闲的复活、恢复、再战斗。遇见战神快要敲锣，总有人喊：“快跑！”大伙儿一哄而散，像是一群放鞭炮的孩童。敲完了，又围过来群殴战神。这时候的华丽仰望，并不是GJM式的为了不流下更多的眼泪。如果非要说有眼泪的话，那一定是大伙儿聊天太YY而笑出来的眼泪。

没错，这不是一次最有效率的副本，这不是一个最强的客栈，但有什么关系呢！欢乐是什么都换不来的。

虽然珑门客栈是个休闲的地方，但也总是在这个江湖之中，江湖里的那些事，坐下来喝杯茶，慢慢看。犹记得某日，血染半边天在打装备，天国打到18钻，又18钻，还18钻，这是因为打失败了，再打上去……大家都想看到19、20之类的数字，但可惜系统一点也不给面子；还有一日天下频道战火不休，据说某人和某人要刷到500个天下才罢休，否则就是小狗。看RMB玩家的装备总是很过瘾……华丽丽的钻，华丽丽的红翅膀！有人算过打这样一套装备大致需要花多少钱。老板看到这样的帖子在客栈里一说，大家都感动得泪流满面。看天下骂人刷屏总是很无奈，奈何天下频道是不能举报的……犹如电视广告一般，精彩部分总要插播广告。


刑天谷副本刷经验


天苍苍野茫茫，老友们都归来吧！



装备什么的不过就是浮云，陪伴着你的还是那些回忆

闲敲棋子的日子过得云淡风轻，不过很快大荒又要再起风云。金秋九月，江湖传言公测启动，想来届时还会有很多新鲜内容。会有新朋友来珑门客栈吗？还会有各种爆笑事件让人笑喷吗？老朋友也会回来的吧？

在我眼里，天下还是那个天下，珑门客栈也还是那个客栈，朋友们来来去去虽不能都常驻于此，但总能留下些许美好的回忆，那么就把它拿出来风干，等老了，下酒。P


溪木！死扛到底，不到时间不闪人

经典与网游，水与油？

一款经典热门题材总是很容易衍生出大量的相关产物，比如说电影，小说，音乐等等。最近几年，又增加一种新兴的类型——网络游戏。随着网游的全球化持续升温，将昔日的经典制作成网络游戏已经成为潮流，并且逐渐有泛滥之势。如果改得好，自然是越"滥"越好，可事实是改得一点也不好，似乎在告诉大家经典与网游之间，便如同水与油一样不可调和。

■天津 bakayoko

这些被网游化的作品范围十分广泛，有像《黑客帝国》《大话西游》这样的热门电影，还有《三国演义》《指环王》之类的经典小说，同时《龙珠》《火影忍者》《北斗神拳》等日本人气动漫也是一个改编的大户。



你的战斗力有多少？



在Fans眼里，《鬼吹灯》也算是经典

而在我国市场，还有一个与众不同的现象。不仅仅有将古典名著，金庸古龙小说制作成网络游戏的情况。像是《诛仙》《鬼吹灯》《佣兵天下》等等这些年在异常流行的网络热门小说也成为了厂商们网游化的宠儿。

不过最普遍的做法，还是将原本的成功单机游戏直接加以利用，推出网游版本。

改编经典不胜枚举

实际上第一款图形MMORPG《网络创世纪》就是由著名的单机游戏《创世纪》系列的基础上改编制作的。由



UO也并非凭空而来，改编自经典单机《创世纪》

于这款游戏并没有正式进入我国，所以这个名字对一些年轻的网游玩家有些陌生。但是它的开创性和巨大成功，为网络游戏树立了一个很高的标准。有力地推动了现今这个网游时代的到来。

在这个成功范例的影响下，很多厂商自然而然地将原本的招牌游戏纷纷网游化。

全球知名的角色扮演游戏《最终幻想》的11代就是纯粹的网络游戏，在今年的E3上公开的系列最新作14也将是一款网游。而《勇者斗恶龙》系列，虽然还没有推出网游版的计划，但是从最新9 代的联机等要素来看，其网络版也很可能不远了。

在日本与以上两款系列曾经一起被并称为三大RPG 的《真女神转生》系列也推出了网游版，并且最近刚刚确定了国内的代理商，很可能在今年就会面市。




E3上FF14被宣布为网游时，很多人流下了眼泪，这也能从侧面说明玩家对网游的态度

不仅仅是RPG 类的游戏，像《街头霸王》《死或生》等著名格斗游戏都推出了网络版，最近盛大还宣布与日本的SNK公司合作，共同开发《拳皇世界》。




这个画面看着有些崩坏啊

而曾经盛产历史战略游戏的光荣更是将旗下知名的《大航海时代》《信长的野望》《三国志》《三国无双》等几大系列全部一股脑地推出了网游版。

除此之外，像体育运动类的《FIFA》系列，赛车类的《极品飞车》以及《怪物猎人》等等。可谓种类繁多，几乎涉及到了所有类型的游戏。

还有不要忘了，风风火火这么多年的《魔兽世界》，也是根据《魔兽争霸》这款即时战略类游戏改编而成的。



从盈利角度看，《大航海时代online》是个注定的悲剧


《极品飞车Online》的内涵是不是20块钱买辆保时捷？


《怪物猎人Online》如果可以保持单机水准，会成为神作

与此同时很多国产的优秀作品如《刀剑封魔录》《武林群侠传》，也都在这个时代推出了网络游戏版本。而像《剑侠情缘》《三国群英传》《流星蝴蝶剑》等游戏更是已经形成了系列作品，持续推出新的版本，不断进化。


杀“王”和国战是《三国群英传Online》很突出的特点


《流星蝴蝶剑Online》的视频颇吸引人

但是很多都失败了……

很多人认为经典热门题材转化为网络游戏才会大行其道，但是实际情况显然并非如此乐观。如此多被改编的网游，能够生存下来的却少之又少。

在单机市场全系列销量超过1亿的《模拟人生》系列，其网络版的表现却让人大跌眼镜，在去年就已经被EA宣布停止服务。当年横空出世的《黑客帝国》凭借着电影三部曲被捧上了科幻电影的高峰，至今还是很多人津津乐道的话题。可是《黑客帝国Online》在运行了四年后，最近也被运营商关闭了。

在美国有着巨大影响力，被看作美国文化象征的《星球大战》，其网络游戏的未来也很难说。大名鼎鼎的“战锤”系列和“龙与地下城”系列的日子同样也不好过。



模拟《模拟人生》的《人生Online》……



2004年的《黑客帝国Online》，救世主没有出现

而在国内市场上跌跟头的游戏就更是数不胜数，能够成功的实在乏善可陈。

将经典热门题材网游化，天生本有着不小的优势。不仅能更引人关注，甚至还可以猎取到一部分原本对网络游戏丝毫不感兴趣的人群。但是，它们却大多都以失败告终。这种现象其实并不奇怪，因为它们大多数做为一个“网络游戏”都不合格。

网络游戏带来的巨大利润，因为看到迅猛增长的市场商机，很多商家也都纷纷投入其中。而与其废力去营造一个全新的世界，远不如直接利用现成的题材。那么将热门的作品网游化，那就那么自然而然，顺理成章了。这些厂家，虽然也偶有不错的游戏出品。可更多只是抱着着捞一笔就走的思想，制作方显然也不会太过用心，于是市场上充斥着大批粗劣的改编网游。他们的失败，显然都是已经可以预料到的。


“星战”的网游版还在制作中



《指环王Online》游戏性颇为不错，能否在国内活下去是个未知数

这些年来国内网络游戏的迅速崛起，进一步压缩了原本就很小的单机游戏空间。一边是极度萎缩的市场，仿若明日黄花，另一边则是风生水起，日趋繁荣。而原本的单机游戏公司，在向网游化转型时，自然优先选择自家的经典作品。

但是这些游戏，大多并没有根据网络的特点进行针对性地改良。有的是因为缺少经验，对于网游这个相对陌生的模式还在适应，处于试验阶段。而另有一些，则完全就是态度问题了。

在玩家中有着极高口碑，拥有《炎龙骑士团》和《天地劫》等数个广受赞誉游戏系列的汉堂公司，在宣布制作《炎龙骑士团Online》时也一度颇受关注，可游戏正式推出之后却几乎没有掀起多少波澜。


《炎龙骑士团Online》给玩家的感觉就是，为什么要做它？

大宇的《轩辕剑》在网络化后不温不火，只能说表现平平，但还不算太糟。可数年来数次推倒重新制作的《仙剑奇侠传Online》则几乎成了一场悲剧。


全世界“仙剑”玩家的心都碎了……

如果说“仙剑2”的评价不高，是因为对1代的太过成功。人们因为过高期待度而产生了落差感。那么这款顶着无数光环的仙剑网络化作品，则是彻彻底底砸了招牌。其糟糕的游戏体验，刷新了个人近几年来所接触到的网络游戏里新的绝对下限。毫不客气地说，这是一部让很多“仙剑”迷们感到极度绝望的作品。

这些以经典之名，挂上“Online”的招牌的游戏数量繁多，各自的品质也是良莠不齐。网络游戏的市场很庞大，并且还在不断扩大。但现在已经不是过去那个游戏贫乏的时代，玩家能接触到

的信息越来越多，你不可能要求玩家们对一个游戏保有持续性的耐心，如果你做得不够好，一开始不能吸引住玩家，给予他们良好的游戏体验，就无法得到足够的认同，那就是在迫使玩家们离开。毕竟大家有着其它数不清的选择。

网游，不是这么玩滴

成功的游戏之间往往都有着很多共通的方式，可以供人参考虑。而失败的游戏，或许是因为有着这样或那样的缺点，但归根结底，都有着一个最大的共通点——那就是这些游戏根本就不够“好玩”。

很多在单机时代曾经风光无限的游戏，如今都无所作为。原本美好的回忆，却伴着神话一个接一个的破灭。在网络化之后的失败者有如过江之鲫，只有极少数能将经典延续下去。

如今的网游，卖的是服务，需要不断地制造热点。不少商家还停留在旧有的思维上，固步不前，将过去建立的良好的口碑一点一点毁掉。

不是说将一个单机游戏加上联网功能就叫网络游戏，这样和以前局域网游戏有什么区别呢。网络所能带来的的便利性显然不仅仅是如此。不然的话，像浩方平台之类的地方就已经做得很好了。

如果仅仅是加入一些新鲜的模式与玩法，那么这一切在单机游戏里也完全可以体验到。

在游戏里加入原作中的经典的故事场景再现，看到那些熟悉的人物时，也确实可以感动到一部分玩家，可是相比电影小说的表现手法则没有任何优势。

而网络游戏的参与感和互动性，才是与其它类别的最大区别与特点。通过网络这个社会平台，让人们获得在现实世界中难以企及的种种需求放大化具体化，满足玩家们的虚荣心、自信心或荣誉感等欲望。

能被称之为经典，大多是由历史所选择出来，经得起时间考验的传世作品。它们一般都具有权威性和代表性，往往是接近完美并被大众所接受和欢迎。经典与网络游戏之间，就好比水与油的关系，从现面上看，似乎“油水”很大，可实际上这两种原本不相融的物质，无法简单地混合在一起，请注意，不是不能，而是不能“简单地”。



《大话西游》培养了一批忠实的“西游”玩家

比如《大话西游》和《梦幻西游》，虽然在画面、技术上等环节可能算不上完美，但是它们成功利用了经典本身的人气成功进行了推广和宣传，并且用丰富的活动手段，真正留住了用户。

《剑侠情缘》在单机时期比起《仙剑奇侠传》的人气相差不少。可进入网游时代后却走在了前面。不仅继承了旧有的优秀元素，并根据网络游戏的特点进行改良，不断推陈出新，设计理念得到了玩家们的认同和


提到国内武侠网游，第一个映入脑海的肯定是“剑侠”

喜爱，整个系列也得以经久不衰，影响力逐渐扩大。如今提起中文武侠游戏，《剑侠情缘》的招牌比“仙剑”还要响亮。

而这其中最为成功的游戏，我们不得不老生常谈地提起《魔兽世界》。多少年来，无数游戏打着致敬的旗帜，对其直接抄袭模仿，但至今依然没有被超越。

网络游戏是大势所趋，在利润面前商家们还会乐此不彼地将经典题材们逐个搬上网络游戏的平台。热门本身所能吸引到死忠，制作商永远不用担心初期的人气。但如果依然像现在这样粗制滥作，急于求成，只顾眼前利益，而无视用户的感受，那么终究无法获得最后的成功，或者草草结束运营，沦为笑柄，或者成为只有少量Fans支持的小众游戏，让人感伤又一款经典被“糟蹋”。

这里面有制作商本身的问题，也有运营商的问题，但关键还是无法适应当前的国内网游市场，大部分人人都在“摸黑过河”，反正只要砸中一款，便可以赚个钵满盆满，“游戏”？那是什么？

我问了个学化学的朋友，他告诉我其实水与油是可以融合在一起的，然后他blablabla讲了一堆，我就不再转述了……反正加个什么东西，两者就可以融合。

这个“东西”在网游市场里，代表的是“专业”。

我们首先明确一点，这是一个商业市场，而不是艺术家集会，所以不要再抱着“第九艺术”或者“理想至上”的想法来看待它，它和卖汽车、卖电脑、卖白菜没有本质区别。那么再思考一下，如果去买汽车，是不是会考虑4S店？如果去买电脑，是不是要找个大门脸？如果去买白菜，是不是先问问咱妈哪家不缺斤少两？

4S店、大门脸、咱妈，在这里就充当了一个“专业”角色。

不够专业，这就是导致现在国内网游被人诟病或者如本文所写“经典被糟蹋”的主要原因，没有之一。

关注网游的读者也许会发现，崭新的网游公司一个接一个层出不穷，这和当年大家一起买股票没有区别，身边真的有很多人在赚钱，而且是很快地赚。过去大家认为炒股票赚钱的都是所谓有内幕消息的金融精英，结果发现，诶？隔壁的王大妈也能赚个菜钱啊。过去大家认为做游戏，哇，是很高档的吧！结果发现昨天卖家具的王大妈今天就成了某某网游公司的CEO。

这里还有一个问题要向读者解析，那就是“游戏”到底给谁做的。你以为是给“玩家”做的？错了……是给老板做的。如果有过相关从业经验的读者肯定知道我在说什么，你带着满腔的热血、深邃的思考、娴熟的技术，完成了一个自我感觉相当良好的策划案，这时老板会对你说：“你这是什么玩意？重做！做个XXX那样的！快！”



如果KFG里卖的东西真的很好，也没什么，但问题是……

当然不是每家厂商都是如此，但这绝对是目前的普遍现象。

小编曾经和一个游戏策划聊天时说到这个问题，那个策划感慨了一句，“现在80%的游戏策划都应该下岗”，在小编欲进一步了解时，为了自保他也就没再多说。当一个“圈里”人士都发出如此声音的时候，怎么能不质疑现在网游公司的“专业性”？也就不难解释为什么众多玩家心中的“经典”被改成了一个完全不知道是什么的玩意。P

你好，这里是“游戏圈”

不管出于兴趣还是薪水，越来越多年轻人准备投身到游戏行业。这种把“兴趣”转为“工作”的决定是否真的明智？目前游戏公司到底是什么样的生存状态？特邀请一位在网游公司打拼，或者说混迹多年的好友撰写此文，跟大家聊聊诸如“为什么开服时服务器崩溃”之类的小秘密，同时也为有志投身于此的朋友提供一些真正的实战经验。

■江苏 妖怪

从一个玩家到一个游戏策划，或者换个说法，从一个历史考古学专业的学生到一个网络游戏市场运营人员，需要这位学生做些什么？了解些什么？学习些什么？进入游戏行业已经5年，算不上行业先驱，至少也是老油条的我有时候会去思考这样一些问题。

在这个新生的行业里有着很多大家之前没有接触过的东西，也有着与其他行业完全不一样的从业环境。最后我给自己一个答案，不管你是学什么专业，之前做过什么工作，你要是想进入网络游戏这个产业去做些什么你想做的事情，你所需要做的就是不断地往这些个网游公司投递简历并厮混于诸多所谓游戏的业内交流论坛、QQ群了解各种所谓的行业知识，以便日后那天真有面试机会可以让你吹上两句显得特别资深。


你说，治疗仪和游戏到底有什么关系呢？

当然笔者本人并不是文章开头的历史考古专业，那是我一个朋友，我是学电子商务的，至少和目前的工作小有关系，不过还有更有意思的可以告诉大家，我有位同事在做游戏策划前是卖乳腺癌治疗仪的，天知道乳腺癌和游戏有什么直接联系，我们又不做《死或生：沙滩排球Online》。

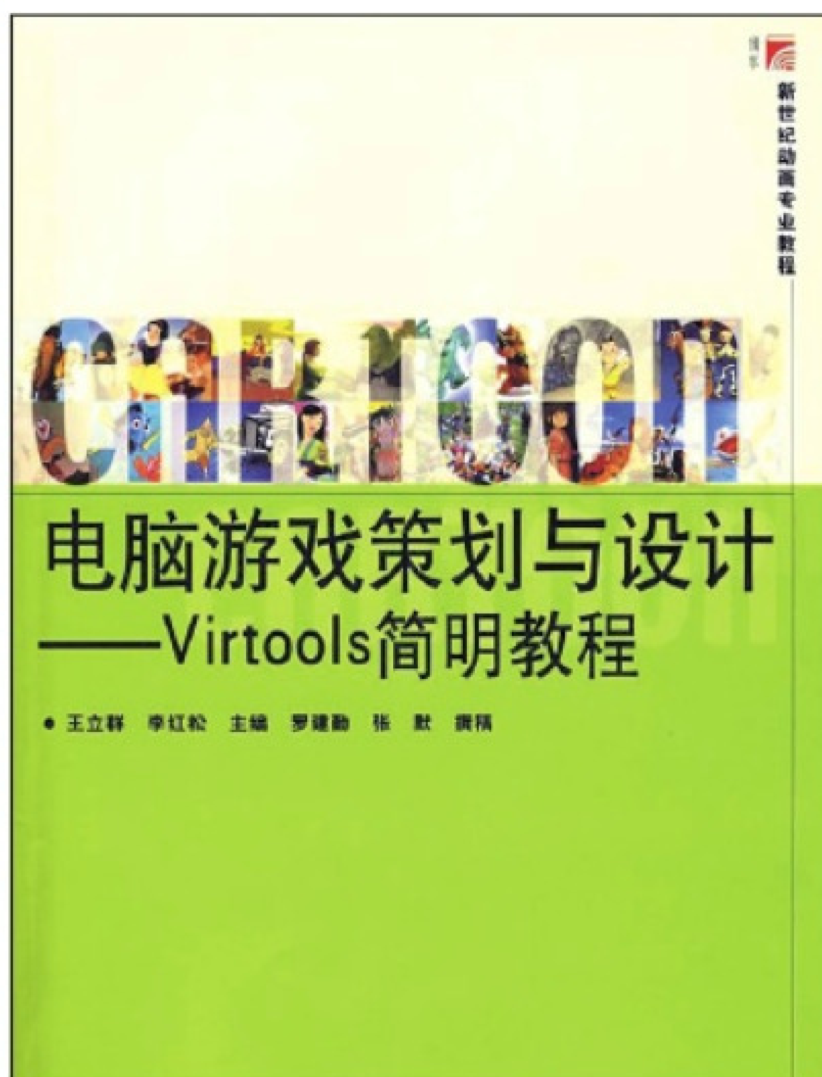
从大家最喜欢的策划说起

网络游戏公司里有着名目繁多的职位规划，有据说是给予游戏灵魂的游戏策划，有离了他这游戏就转不了的各种程序员，有那些长头发的美术家，当然还有被人骂到臭头的市场运营，每当游戏变得很卡时，玩家就会想到这些运营人员的家人。

这些职位里被提起最多的就是游戏策划，不少大牌单机厂商的大牌游戏制作人就是游戏策划出身，比如宫本茂、广井王子、井上真央，以及喜欢将自己名字印在游戏外壳包装上的席德·梅尔，这是一种多么可耻的行为啊！当然，要是我以后有机会发行自个的游戏，也一定要这么做。


伟大的《文明》，伟大的席德·梅尔

以上这些大牌制作人让我们觉得游戏策划是个光鲜亮丽的角儿，我最早也是这么认为的，不过进了网络游戏这个行业后，你会发现，原来游戏策划根本没那么闪亮。绝大多数的策划人员都是特别幕后的主儿，除了这个职位先天因素导致并不需要长期对外联络外，很多策划特别宅也是原因之一。



现在这种书越来越多，有没有用不知道，起码说明买的人多

游戏策划也细分为很多种，具体说来有数值策划、剧情策划、关卡策划等等，我比较欣赏数值策划这个职位，具体原因很纠结，可能是因为本人数学奇差吧。数值策划的数学或者经济学都很不赖，他们掌管着游戏的平衡性，日复一日年复一年地扎根于各类数学函数的演算，为游戏内的各种攻击、判定、防御等基本套路提供最基础的数值依据，以便让程序员们把这些数值编写到各类游戏代码中去，最后变成玩家搓招时屏幕上显示的一百、两百或者成千上万的各种数字，同时整个游戏的经济体系也由他们掌控。可以说，一款游戏里，最基本的要素都掌握在这些数值策划手中。数值策划是策划群中最最幕后的角色，不信你看，这么多出名的制作人里没几个是做数值出身。



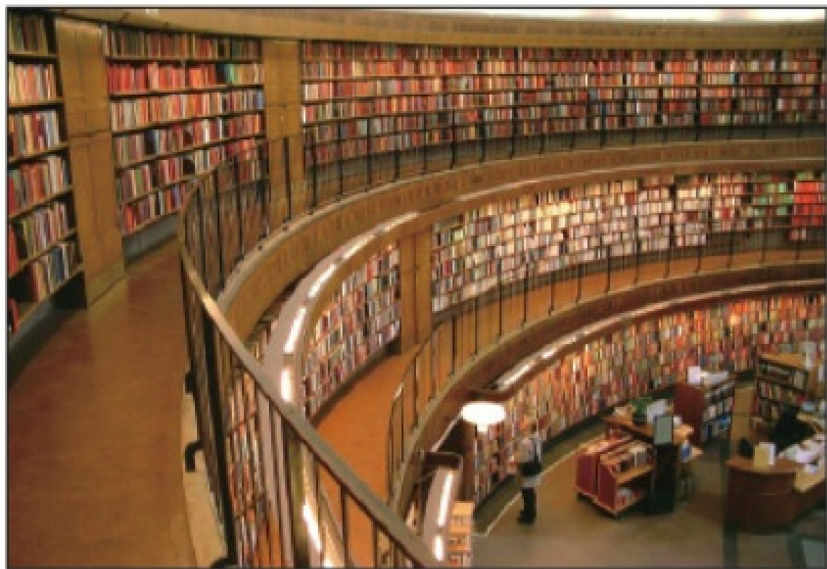
这满屏的数字对数值策划意味着好几个通宵

接着说吹牛策划，哦不，是剧情策划。剧情策划这一职位涵盖的东西可就多了，往大可以说到游戏世界观，往小可以细到人物对白、任务路线、剧情走向，甚至包括各种彩蛋设计。

剧情策划是众多策划人员里最有意


不知道请“红学家”来做《红楼梦》会是怎样一番光景

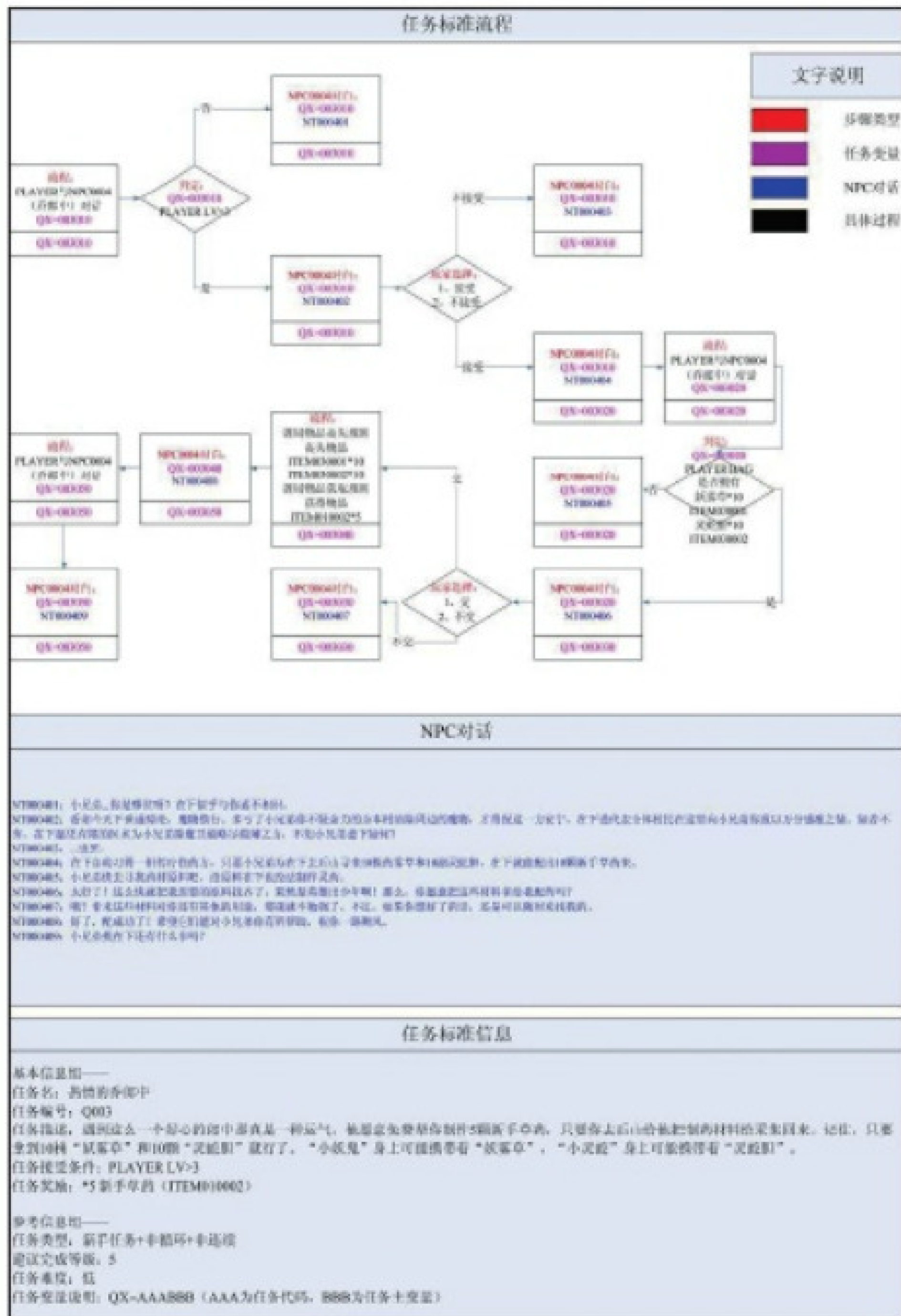
思的一种。他们需要了解很多知识，当公司需要做一款基于龙与地下城规则的游戏时，就得抱着中世纪古欧洲的各种典籍夜不能寐；当老板说我很喜欢三国的时候，就需要捧着陈寿、罗贯中的足部，不厌其烦地研读关二爷与貂蝉那些


真正厉害的策划，需要一个图书馆

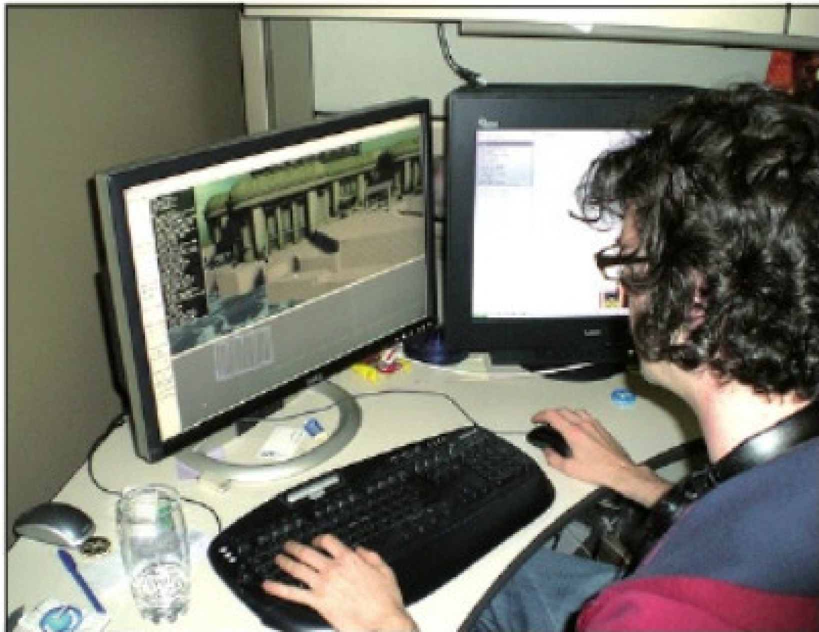
事儿；当市场部老大说，目前市场上欠缺有关新西兰毛利人文明的游戏作品，要是开发一款作品出来，定能占据市场空白，成功开拓伟大的蓝海事业！这时……他们会让市场部老大去死。

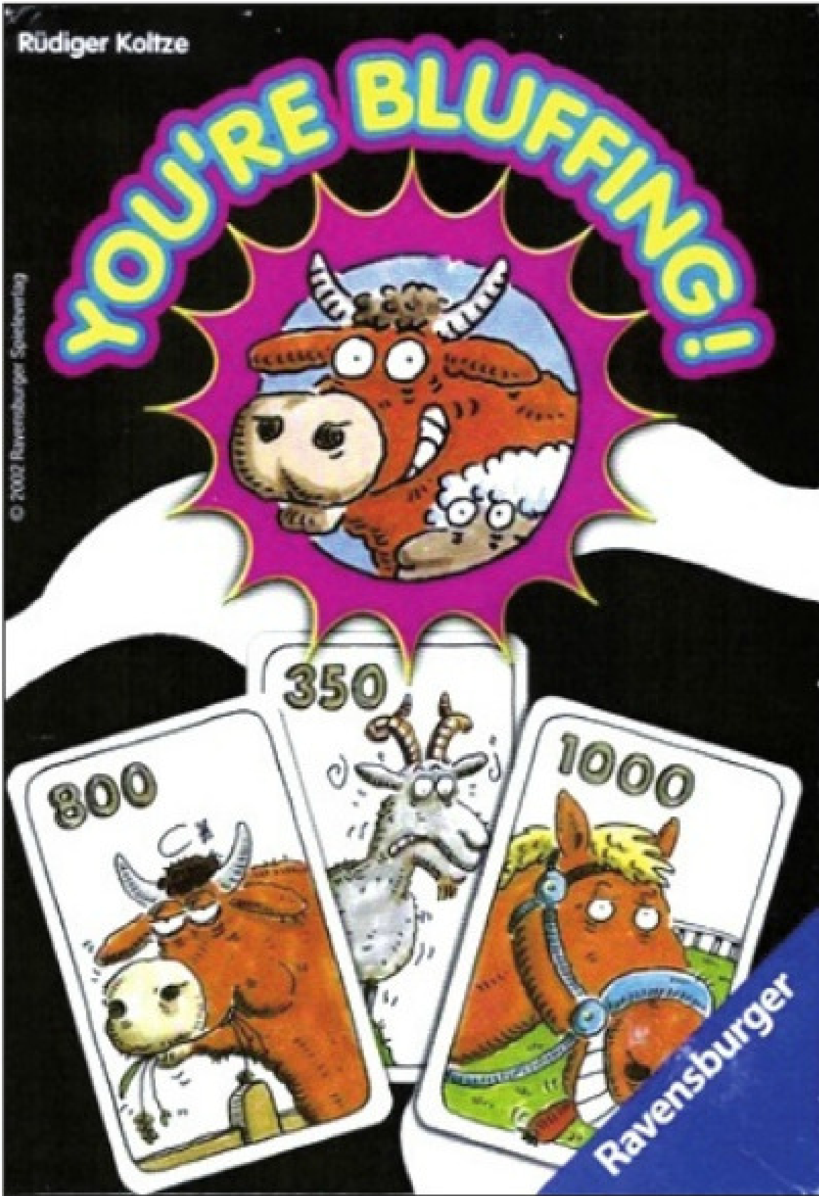
剧情策划也特别活跃的一个群体，整体属性就是特别能忽悠，知识面宽阔得犹如海洋，各种古文明、政治体制、历史事件在他们那里都是信手拈来。咳咳，其实本人也算是半个吹牛策划出身，所以还算了解这个职位一些的特点。正因为这个工作需要很多综合人才，所以也就出现了文章一开始说的那位卖乳腺癌治疗仪的朋友。

当然，能侃归能侃，平时的工作也是相当繁复，有时一天需要提供50个副本剧情，或者一个星期上交几个阵营N个环线剧情任务，甚至是游戏主体世界观的架构。所以说吹牛也是需要本钱



这是一个简单的任务流程


工作中的LD



有款桌游就叫“你在忽悠”，如果你很擅长玩这个，则有潜力成为一名运营人才

的，想做一个剧情策划就需要长年累月的知识积累，而且是没有方向的知识积累。作为回报，这个职位也是诸多策划里最能出彩，也是最有机会走上台前的，之前提到的诸多大牌策划多是作剧情策划这个勾当而进入大家视野的。

接着说关卡策划这个很西洋的东西。关卡策划在国内网络游戏公司里比较少，老外的单机游戏公司里比较多，英文名叫Level Designer简称LD。该类型策划主要是设计单机游戏内各关卡内的任务路径、NPC行动路线等一系列奇怪的事情，他们不但要和那些剧情策划一样能扯上两句，还得会一些基础的程序语言，会写脚本对于这个职位来说是很重要，熟悉各类单机游戏编辑器也十分关键。要是你有机会进入那些国外大牌单机厂商做上一两年的LD，对以后的行业发展会很有帮助。

我的工作就是“忽悠”

游戏研发领域除了策划外，还有程序和美工，这三个职位是相辅相成缺一不可的，不过因为各自的职业特点的不同常会发生一些搞笑的事情。有时程序嫌弃策划的想法过于天马行空，策划鄙视美工对于艺术的理解脱节市场，而美工则嘲笑程序员们迂腐的机器般的脑袋，无论在哪个公司，他们都会没事吵上一架，不过很多游戏也就是这么吵出来的。

来看看下面这段经典对话：

> **美工VS制作人**：老大，我按照策划给的效果图完全画不出东西来！
>
> 制作人看着效果图，上面是一条笔直的直线。
>
> **美工VS制作人**：策划同学，美工同志说看了你给的效果图，他完全不知道要画什么。
>
> **美工VS制作人**：让我看下，哦，我画的是一把冷光四溢剑气凌人的上古长剑，这条直线是这把长剑的侧视图。
>
> **制作人**：呃……

现在说回来笔者本人，你问我到底是做什么的？我之前是做吹牛策划，现在档次提升了，开始去做市场运营方面的吹牛经理，专门负责忽悠玩家！每天都要研究自家的游戏、竞争对手的游戏，为自家的游戏找一个准确的用户群定位，结合研发部门的进度推进游戏的市场宣传工作，挖空脑袋去想各种各样的广告词来吸引玩家的注意，比如“抢钱抢粮抢美女”就一定不是我想出来的，因为我是有道德的！

增加游戏产品在网络、平面等各种媒体的曝光量是我最紧要的工作，同时我还要兼顾着玩家关系的管理，收集当前玩家的信息，制定各种活动策略来忽悠玩家参加我策划的活动，然后让他们海一样地花钱，那是我最有成就感的时刻，在这里我必须向那些衣食父母，亲爱的玩家们致以最诚挚的敬意！



其实想出这个宣传口号的人也不一定喜欢它

虽然说这是一个大忽悠的工作，但是工作本身还颇具专业性，要按照各级消费能力划分玩家类型，从而针对各种不同类型玩家制订相应的活动及推广策略。

与玩家关系的处理也是工作中重要的一环。玩家与游戏公司的直接接触中，除去最多的客服，就是我们这个工


有时候，厂商真的应该向玩家下跪



最终……还是要解释的

作岗位了。相对于客服，我们更能代表官方的直接意志，所以需要打理好各种关系，与玩家、公会的朋友们混成一片。不过对于自己的言行要慎之又慎，一旦说错说漏什么，很容易造成玩家与厂商间的误会而导致或大或小的问题。曾经就有一名月消费近10万人民币的玩家，因为工作人员的一言之失而造成误解，离开了玩了近三年的游戏。可见这项工作是多么的需要语言艺术啊……当然，我们有语言艺术，玩家也有，他们经常会在服务器不稳定的时候上来问候我们的家人（好像说过一次，可见这种事是多么常见……）。

就技术部门而言，新游开服时服务器崩盘是件很可怕的事情，会因为这样的事情而被老板骂到满脸黑线，而我所处的市场部门却是非常愿意看到这种情况的，这里小声向大家说出其中的奥妙……

在国内，新游开服时，不管是好游戏还是坏游戏，总是会吸引很多玩家前去试玩（我有时真的很奇怪，那么烂的游戏也有很多人玩），一些小厂商可能就因为准备不足，服务器登时就嗝屁了。如果有海量玩家来试玩而造成服务器崩溃，那么


我们极度期待着热情的玩家来挤爆服务器

我们市场人员就可以说这是咱宣传到位、推广得力，服务器人满为患，只是技术部门准备不足；如果来的玩家不多，但是也崩盘了，那么我们就可以说技术部门准备不足，造成非市场因素玩家资源流失，技术部门理因为此负责！总之市场部门就是这么玩赖，所以我们就怕人又少，服务器又不崩溃……

漂亮MM都是假的

玩家接触最多的应该还是客服人员，他们总是抱怨客服人员对咱玩家爱理不理，我要说的是，其实……他们就是对你们爱理不理的，因为他们都在嗑瓜子，好吧以上都是胡说八道。客服工作是厂商内部最辛苦的，别人都可以正常休息，他们则需要三班倒。大家觉得客服总是一副敷衍的态度，其实问题在于很多问题被玩家提出来时，客服也没办法当时就解决。他们只有记录下你的问题，然后



在这个“伪娘”时代，你不会真的相信有很多美女玩游戏吧？

上报到测试部门，之后才能处理一些游戏中的Bug。当然，如果是一些客服或者GM能处理的问题，他们还是对你推三阻四的话，你就一定要在电话里大声地吼叫并对其施以嘲讽技能。

这里透露一个小道消息给广大玩家朋友，大部分游戏厂商官网上漂亮的客服MM或者玩家照片都是假的（某些跳舞游戏的客服MM确实不错，呃，不是广告），不过就算是有真的，也早被那些公司内部的宅男给消化掉了！这个闪光弹是不是很闪？

别要傻把式

时至今日，去游戏厂商工作已经不再像当年那么难以企及了，尽管每年都有很多老公司倒下，但却有更多新公司成立。游戏产业的扩大，提供给希望从事这一行业的年轻朋友更多机会，至少比我当时要多得多。俗话说“男怕入错行，女怕嫁错郎”，在选择谋生行业时一定要谨慎，游戏行业早已渡过那个疯狂吸金的年代，亦不是玩家们想象的那种，又可以玩自己喜欢的游戏，又能拿薪水的美妙事情。

进入游戏行业后，你个人事业的发展路线会被很快定型，这是因为游戏产业的特殊性让你很难在入行两到三年后更换岗位或者行业，除非你重头做


上班与游戏不一样，一旦做出选择，便很难Load重玩

起，这就意味着你之前的工作经历变成了一张废纸。同时作为一项事业，而不是兴趣，你会面对之前你从未面对过的尴尬问题，比如有时因为公司业绩需要，你必须去欺骗愚弄玩家，尽管这名玩家可能是以前和你同坐一个网吧打CS的挚友。

看完这些，如果你还是铁了心的想进入这个行业，那么以下这些东西也许会对你有所帮助。首先，你可以选择成为一名死程（死程序员）进入游戏公司，优秀的程序员哪里都缺，去学习各类代码语言吧；其次，如果你觉得在画裸体画这方面有特长，就去正经学习美术，虽然游戏已经进入3D时代，但扎实的手绘能力还是厂商最为看重的；最后，如果你天赋异禀，前知500年后知500年，就去应聘策划吧！做好学习一辈子可能只用到一次的异端杂学的心理准备。

而最为重要的是，进入游戏公司后，你应该马上着手建立自己的业内人际关系网络，多去接触所谓的业内人士，从他们的胡说八道中获取足够多的专业词汇，形成你自己的世界观和人际圈，这是最实际也是最为便捷的游戏行业晋级之路，踏实苦干的精神不是不需要，但光练不说不就成了傻把式？



人际关系远比你想的复杂，远比你想的可怕，也远比你想的有用

通过上面这些胡言乱语，有没有觉得游戏行业和你想象的有些不一样？很遗憾事实就是如此，这个行当远没有表面那么光鲜，充满了投机者，缺少着规范化。不过也不必就此吓跑，你看我干了这么多年不是还活得挺好？只要时刻牢记这是一份“工作”而不是“兴趣”，一切迎刃而解。

《三国志Online》有多三国？

三国题材永恒的魅力加上光荣良好的口碑，使得《三国志Online》必然受到期待，但又很难不想到《信长Online》《大航海时代Online》的悲惨命运。现在封测时间不长，很难做到对游戏有个全面的了解，等大家看到这篇文章时，说不定内测已经开始，有些内容又有或多或少的调整，所以先谈一些感想，然后再谈谈对游戏设定的一些个人看法。



■北京 火主

光荣“三国志”系列的成功，是有口皆碑的。20多年间推出的11代产品，奠定了光荣策略类三国游戏制作王者的地位。网游大潮席卷而来时，知名的单机游戏系列网游化，也成了不可逆



“新手指引”这东西现在很纠结，你不做玩家会骂，你做了玩家却未必看

转的一种趋势。2006年底，光荣宣布将“三国志”系列搬上网络游戏平台时，笔者深为之兴奋，但也充满了担忧。从策略类的“三国志”到MMORPG的《三国志Online》，所要跨过的沟沟坎坎多着呢。

三国题材的网络游戏，之前也不是没有过，之所以没有取得成功，主要还是最体现三国精髓的东西，在网游中比较难以表现出来。从光荣2006年底立项到现在，《三国志Online》的开发过程一波三折，估计也是这个原因。

最能体现三国特色的就是国战系统，是有大量玩家加入的以魏蜀吴三国为区分的大型战役系统，真正的光荣Fans或者三国Fans，都是奔着这个来的。

所以对于这游戏中的重中之重，不论是对开发商光荣，还是对运营商冰动娱乐，都是必须多加留意的地方。国战参加的玩家很多，如果出现任何Bug（尤其是可被玩家恶意利用的Bug），都可能直接影响众多玩家的切身利益，对游戏本身的运营会产生致命的打击。不要觉得日服检验过在国服就不会出问题，那样就太低估国内玩家的能量了，光荣要做好准备应付可能出现的任何技术问题。

对于运营方冰动娱乐而言，担子也一点不轻，国战国战，人多才会热闹，要想吸引大量的玩家，除了靠游戏本身的质量和口碑外，运营方的宣传也必不可少。费了半天劲，把人都招呼来了，也只是成功的开始，往下的路还长呢，收费制度是否合理、外挂问题、盗号问题、服务器稳定问题，以上任何一个问题如果真的成了问题，这游戏也就没啥前途可言了。摆在冰动娱乐前面的只有两条路，一条是通过代理运营《三国志Online》，成为国内一线的网游代理商；另一条则是因为运营失败，被玩家铭记在心里挂在嘴头上（这么好的游戏被你运营死了，玩家的唾沫也能把你淹死……），成为永久性的反面教材。没有中间路线，混吃只能等死。

本次封测除国战外，能体验到的大多是新手内容，下面就这一块的某些设定，提出一些自己的看法。

首先是角色命名规则，有姓有名的命名方式是比较符合历史的，但别忘了还有表字呢……诸葛亮是复姓诸葛名亮字孔明，嫌有姓有名有表字麻烦？其实有姓有名本身就有些麻烦，你要想叫赵甲钱乙还好，你要想叫Angel就麻烦了，



魏蜀吴三国玩家用一个新手村的设定有待商榷

是姓A名ngel呢，还是姓An名gel呢？或许真有玩家就这么对付着叫上了Angel了吧。不过事情还没完，请注意官网如下说明——需要注意的是在一个游戏账号下只能创建3名角色，从第二个角色开始姓会自动和第一个角色相同……其实我觉得这种设定没有必要，直接要玩家定个ID就好，玩家是叫赵大壮还是叫雄霸天下或者叫Blackwood，又能有多少区别？

还有就是关于新手村的设定，也有颇不能让人理解之处。既然游戏的重点和亮点就是国战，就是三个国家玩家之间的对战，那么就应该让玩家进入游戏时就选定自己要效力的国家，犯不着先在新



选择自己的职业，在《三国志Online》中一样重要

手村见习一下再选阵营。从技术难度上来讲，设立一个新手村水镜村和三国各设立一个新手村，是没有多少区别的。

在新手村里该教给玩家什么内容呢？游戏的基本操作、该如何完成任务这些是该教的，但这不应该是重点，没有几个玩家是第一次玩网游，而且现在网游的操作都是大同小异。很多玩家进入《三国志Online》后都有不知道该干什么的感觉，不是他们不知道如何操作，而是他们不知道该如何尽快融入到国战的大潮中。对于《三国志Online》而言，一开始要给玩家灌输的内容，就应该是围绕国战展开的，如何做物资的准备，该采用如何的战术等等。

虽然封测时间太短，很多东西还不能看到，但正如那句老话“三岁看老”，有时开头前10分钟就可以确定这款作品到底如何，好的开始是成功的一半，坏的开始则是失败的全部。

软盘地带

有关武侠的一些臆想

软盘众：nbmaomao　　**发帖时间：**2009年8月10日

很可惜，目前已有的众多游戏系统很难阐述“只可意会不能言传”的武侠世界。龙与地下城规则非常优秀，不过套用在东方人物身上就会显得不伦不类。

欧美游戏讲究天赋、技能书什么的，不能脱离自己阵营去学他家阵营的能力（宏观意义上），但在我们熟知的武侠世界里，融汇众家之长的武林高手就有N个，这还不算自创武功，这在情况该怎么表现？怎么平衡？

而且大侠往往都是少数人，不然也就没有“大侠”这一称呼。然而进入武侠游戏的玩家就是为了当大侠的，谁会想当一个平头百姓呢（也许有，但绝对少数）？大侠多了之后，就只能PK了……

有关打击感，我觉得如果可以做到拳皇的地步，那这游戏就是神作了，不是说拳皇有多好，而是对网游来说，能做到这个层次就实属不易。

如何去表现武功招数也是个技术难题，比如说，我就喜欢不当面把敌人打死，而是要让他回家吐血，吐上半年，慢慢折磨致死……很明显这在游戏里是很难实现的。

由于武侠文化的深入人心和它的独特属性，我们对一款武侠网游的要求会变得很高，短期内看来无法实现，所以对于“天下第一武侠之类”之类的宣传口号，大家就睁只眼闭只眼吧……


一个日后站在紫金之巅的高手，他的江湖之路……是从杀猪开始的

小明：首先感谢nbmaomao童鞋对8月中那篇武侠文章的回应。该作者是个武侠迷，目前正在创作“剑3”小说。本来在8月中和论坛上我已吐槽完毕，下面再继续吐一会。

我非常喜欢科幻题材，其中尤爱“超能力”，曾经狂看过一阵儿欧美漫画，对City Hero这种玩意有莫名其妙的狂热，我想这是源自我对平淡生活的厌倦，我不止一次幻想如果我拥有超能力会做什么样的事，最后的结论是肯定成为一个社会毒瘤，因为能力越大，破坏力越大！哎呀我好像在美化自己，我的意思就是，“超能力”题材之所以帅气，便是因为它够“超”！够独一无二！如果“人人有功练”，大家打个招呼之后纷纷飞回老家结婚，也就不再有意思了。

武侠也是这样，它非常强调“个体”而不是团队，绝顶高手就得够“绝顶”，不能打着打着喊“++”，玩儿的就是“吹下剑上最后一滴血”时的寂寞。攻城战什么的还是交给三国题材比较好，像电影里那样Raid东方不败让东方阿姨如何洗铁路？当然，强调个体也不能无限升级比一比谁的膀胱比较大，而且如果没有交流合作便更加失败，所以对武侠网游来说，需要的不是升级画面，不是琢磨剧情，而是模式。

单机、网游和娱乐

软盘众：Cs_ryu　　**发帖时间：**2009年7月17日

要讨论“单机”还是“网游”的问题，我觉得至少应该弄清楚一些基本概念。什么是单机游戏？什么是网络游戏？《星际争霸》《暗黑破坏神》算单机还是网游？在我看来，游戏只分两种模式，单人游戏模式和多人游戏模式。有些游戏只有单机模式，有些只有多人模式，有些两者都有。我认为这两种游戏模式是平等的，都是可以达到娱乐目的的游戏方式。有人说：玩家没有错，错的是游戏，我不同意。游戏是果，玩家的需求才是催生果的因。游戏是市场需求的产物。

在大型网游中，玩家的强弱可以被忽略，角色的强弱才是决定性的。不太会玩游戏的玩家也可以通过付出更多时间和金钱来超越其他玩家。这是一个“人人都有机会”的美好感觉。

多人游戏可以与其他玩家互动，这的确是单人游戏无法替代的优势。但这一优势同样伴随着很多劣势。人是复杂的，有优点也有缺点。有互相关心，就有互相谩骂，有互相帮助，就有互相杀戮。这些本也无可厚非，但现在国内一些网游将人性丑陋一面放大化，这是非常可怕的。甚至有些运营商安排内部员工打入玩家内部，挑起公会间的战争以达到获利目的。他们已经越来越背离“娱乐”这一游戏的本来目的。可话说回来，如果不是玩家们的支持，这样的游戏又怎能红火呢？说到底还是有市场。


喜欢或者不喜欢，仅此而已

小明：首先感谢Cs_ryu童鞋对7月中那篇“不玩网游？别逗了！”的回应。当时约作者写这篇文章的初衷就是因为网上一篇名为“不玩网游十大理由”的文章得到了众多积极回应，我不是想故意唱反调，只是觉得就算骂网游，也得骂到点上啊，如此片面狭隘的给网游钉在耻辱柱上未免有失公允。

该文作者在写作途中不止一次跟我说“要写不下去了，这个话题太大，根本说不清”，后来在连续两个晚上的深度沟通后终于完成。坦诚讲，我也觉得有些细节问题没有写清，原因是根本写不清，因为首先存在“因人而异”的情况，有人就是喜欢网游，你所说的那些缺点正是他喜欢的，有人就是讨厌网游，再优秀的网游他也觉得不好玩；同时又存在“因游而异”的情况，有的单机它还就真不如一款二流网游，而某个网游的优点又不具备普遍性，整个话题就像一团乱麻，我希望找到的那条线头就是：不玩网游的理由应该是不喜欢，而不是它不如单机。

最后再唠叨一句，大部分玩家对单机游戏很了解，因为是玩着长大的，但对网络游戏并不了解，因为我们错过了很多优秀的海外作品，这很遗憾。



在延用PS2时代的引擎、系统甚至是图像效果两年之后，KONAMI终于意识到PES系列到了不改革不行的地步。你的后卫是否还是喜欢在禁区内自动放铲？你的近距离短传是否还会莫名其妙失误？到了10月份，一切就会见分晓

职业进化足球2010

预计发售日：
2009年10月23日

■策划 本刊编辑部

■只要能实现50%的设想，同时没有致命Bug，它就可能是最好的足球游戏。

与其他类型的游戏不同的是，电子游戏的三大市场——美、日、欧对足球游戏存在着不同的市场接受度。尽管美国的足球水平近年来一直在进步，刚刚结束的联合会杯上甚至战翻了梦幻般的西班牙队，但美国人民对足球游戏的漠视程度并未因此而改变，日本游戏市场也在持续萎缩之中，因此，足球游戏的主要市场来到欧洲。这一点，从KONAMI近年来的宣传方式和欧洲足球赛场的场边广告就能看出。

没有退路的一作

赢得欧洲市场，也就赢得了足球游戏竞争的胜利，这也是早年的“实况”系列（Winning Eleven）推出针对欧洲市场的Pro Evolution Soccer系列，并一度将FIFA系列挤到没有退路的原因。但近年来，游戏机平台的FIFA系列凭借逐渐进步的模拟度，再度成为欧洲玩家的选择，另一方面，PES系列则开始倒退，这也迫使手中王牌已经不多的KONAMI决心在PES2010中完成一次真正意义上的“进化”。

E3大展上PES2010仅仅展示了一段片头CG，甚至没有比赛实际图片发布，在与FIFA 10的新一轮竞争上显然已经落后在起跑线上（其实在发售日上也有可能落后，主机版FIFA 10已经确定在10月20日发售，而PES2010目前只宣布在第四季度发售）。不过到了7月中旬，KONAMI市场部在伦敦的一家酒店内邀请欧洲知名游戏媒体举行了一个小范围的试玩会，媒体编辑们使用搭载了高性能显卡和Xbox 360手柄的PC进行了试玩，游戏在诸多方面都出现了相对次世代上前两作PES截然不同的变化。


本作明显改善了人物建模、贴图精度以及光照效果，PES2010的代言人之一托雷斯的面部细节得到了极大提升，皮肤和头发的处理也更显真实

整体战术调整

目前来看，最引人瞩目的变化莫过于PES2010对战术系统的强化。我们都知道，PES2009中的整体攻防和球员跑位方面问题不少，开发人员针对这一情况允许玩家更加自由地决定球队的整体战术。以往的战术选择菜单中只能设定大体的攻防战术并设置快捷键，新作里则变成一个更为动态的功能，使玩家可以细化设置。

在试玩Demo中，你可以在战术（Tactics）菜单中找到一个新的设置项——“球队风格”（Team Style）。这个子项下可设置的选项有8个，已知具体的功能的选项如下：

球员支援（Player Support）：决定三条线球员的压上程度，减低支援度中后场球员会更偏向于防守；

支援距离（Support Range）：决定无球接应球员与控球者之间的距离，理论上短传渗透型以及长传冲调型



巴萨阵中战士的新旧对比，不仅梅西、哈维惟妙惟肖，伊涅斯塔也很荣幸地摆脱了非人形象

英文名：Pro Evolution Soccer 2010　本刊译名：职业进化足球2010　游戏类型：体育
制作：KONAMI　发行：KONAMI　期待度：★★★★☆


全新的战术菜单

打法可通过这一选项进行细化设置；

交叉换位（Position Switch）：与前作不同的是，这一选项决定着边路球员交叉换位的频率，将其调整到最高，就可以实现上一赛季曼联队的小小罗与纳尼之间令人眼花缭乱的大范围换边攻击；

攻击风格（Attack Style）：决定球员究竟是边路进攻、中路突破，还是攻守平衡；

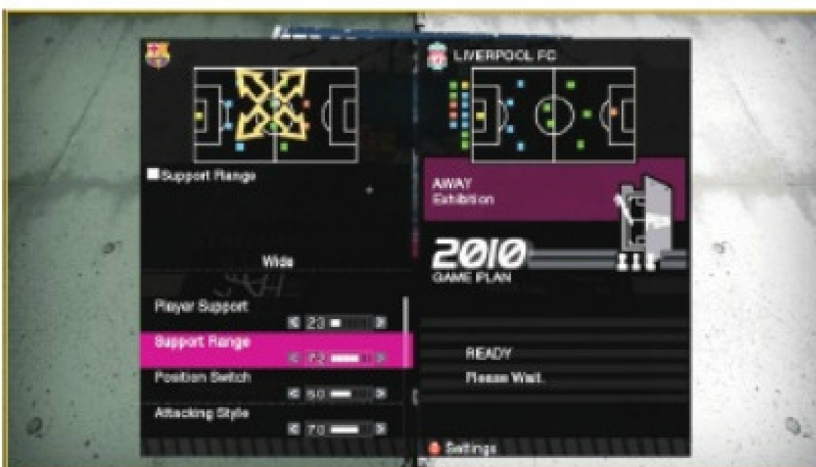
紧逼模式（Pressing）：调集球员在前场就展开紧逼。

此外，还有**防线调整（Defensive Line）**、**阵型密度（Compactness）**、**防守策略（Defensive Strategy）**3个选项可以调节。所有的调节结果会即时显示在阵型地图上，非常直观。

看上去，以上选项在过往作品中都可以找到类似的功能，但与往年不同的是，本作使用了一个滚动条代替了原本的机械选项（可调整范围0～100），这样可以就不同球队的特点进行非常细化的模拟。比如伦敦试玩会Demo中的两支球队——利物浦和巴塞罗那的默认设置中，巴萨的“支援距离”和“攻击风格”两项数值分别为20和100，而利物浦则为90和20，对应着两支球队细腻短传配合、中路突破，和边路突破、长传转移两种截然不同的打法。在Konami随后公布的开发视频中可以看到，在0～100之间改变数值，可以让球队阵型截然不同，这样甚至可以区分出两支球风相同球队之间的差异，这对通过AI模拟真实球队的打法非常重要。



编辑器里条理分明的球员活动区域与跑位路线演示。这种战术改变应该很适合那些习惯打出套路的玩家，唯一需要担心的是，当多种球队风格和特技卡片共同作用时是否会产生AI混乱


巴萨的默认阵型从433改成了442，但从支援距离来看，站位仍旧显得比较分散


65的球员支援设定保证了攻守平衡

球员特技卡片

“实况”用了整整8年的时间，找到了模拟球员能力的方法，这就是“数值+特技”的能力系统，但在PES的次世代作品中，由于过于强调微操作，盛行的极端化打法使比赛过分依赖梅西这样的小快灵球员或是伊布、阿德（我是说曾经的阿德）这样变态球员，但动辄“黑脸”的随机状态，对双方玩家的较量就显得不够公平。PES2010中新增的“特技卡片”（Card）功能就是解决这个问题的尝试。

在真实赛场中，一名球员可以同时具备多种“绝活”，但由于球队战术的整体需要，教练会对其做出一些限制。PES2010中的每个球员都可能拥有数个特技卡片，玩家可根据自己的打法以及对方球队的特点为球员打开或取消现有的特技。这样，原有的被视为球员属性


梅西能否称雄边路取决于特技卡片的使用

目前已知的部分特技卡片名称及效果

进攻/防守（Attack/Defence）：让一名特技球员专注于进攻或防守；

额外进攻者（Extra Attacker）：防守球员将会尝试参与进攻；

纵深掩护（Deep Cover）：防守球员站位很深；

助攻跑动（Overlapping Run）：在队友控球时，特技球员更重视从其身后向其侧前方无球前插；

全线进攻（All out Attack）：特技球员带球时，所有队友将协同进攻；

迷惑突破（Mazing Run）：特技球员拥有极好的脚下技术突破防守；

精准传球（Pinpoint Pass）：可以踢出精准的长传或身后球；

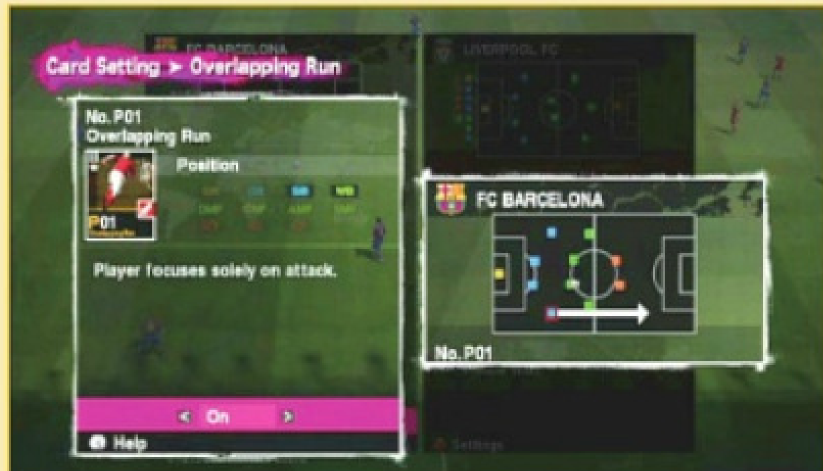
能上能下（Box to Box）：禁区到禁区，比赛不停，奔跑不息；

远程炮弹（Long Ranger）：危险的重炮手；

自由人（Free Roaming）：中前场的自由人，比如杰拉德；

禁区之狐（Fox in the Box）：禁区内的机会主义者；

虚假跑动（Dummy Runner）：自己奔跑拉开防线为同伴创造机会。



助攻跑动卡片的动画演示和文字解释，拥有这张卡片的巴萨右后卫阿尔维斯专注于进攻



梅西的P12特技卡片



全新设计的友谊赛菜单，看起来颇有些复古的味道

一部分的“星星”们，就被卡片完全取代了。按照英国PSM3杂志的披露，每个球员会有12个能力卡片槽，但实际上最好的球员也只有大约9种能力特技，目前还不知道这是否意味着可以追加更多特技，但至少意味着你可以管理你的特技：一些卡片是固定不变的（就像PES2009），如一脚出球、快速反应、一对一等，和某个球星如影随形，但一些新增卡片可以被开启或关闭，从而适应整体战术。比如，当你考虑踢一场注重控球和盯人的比赛时，你就可以关闭某名球员的“自由人”卡片。

以Demo中巴萨的埃托奥为例，他具备一张“回追拿球”的选项卡，当球队前场失球后，他会从前场撤后至中场参与防守、拦截，但这样有时也意味着前场接应点的相应减少。因此将其取消后，埃托奥会安静地留在前场，等待进攻机会。

Demo中还演示了“红军”队长杰拉德的抢点特技（Goal Poacher）选项卡在装备后的情况。在对方后场得球的一瞬间，以及双方队员在禁区前争夺控球权的混战中，可以看到杰拉德的拼抢意识比任何一名“红军”战士们都要积极主动。当队友与巴萨队员争夺空中球时，杰拉德会自动判断第二落点的位置，等待球落地之后施展自己标志性的大力浪射。

我们从视频演示中看到3种不同的特技卡片，分别用C、P、S的字母缩写来表示。以梅西为例，他拥有一张简写为P12的卡片，P是“Player Style”（球员风格）的简写，P12的特技名是“Incisive Run”（灵敏跑动），意味着他善于从边路切入禁区。此外，亨利拥有名为“Cut Back Pass”（切断回传）的卡片，所有注意力不够集中的后卫和门将要小心了！和阵型调整一样，每项特技也附有直观的动态效果图，让你明白卡片的妙用。

目前已知的细节变化

系统变化

★没有明显的游戏读取时间；

★更加密集的解说评论；

★更人性化的菜单，例如你选择了双人模式，游戏自动将1P、2P分列左右，而不用手动选择2P的手柄方向。

图像效果

★全新的光影效果，使球员的外表与夜间比赛效果更逼真；

★全3D观众（希望不会再Lag），观众反映更多样化；

★停球、带球快速转身的方式更符合逻辑（谢天谢地）；

★编辑模式中球员的球衣可选择收起或松开；

★更多的球员动作和庆祝动作。

球员和AI

★相较前两代较慢的节奏；

★减少个人控球时间，更加鼓励传球配合；

★更好的守门员（最好少一点飞向中路的扑球脱手）；

★改进后的罚点球方式，玩家拥有更多的操控方法（勺子？）；

★球员的主要能力会根据球员充任不同位置发生变化，例如贝纳永作为AMF的能力是78，作为CMF时变为63，作为DMF时只有47；

★更智能的定位球判断：当贝克汉姆罚球时会有更多人涌进禁区接应，而不是接应方式万年不变；

★AI球员将不再自动铲球和射门（泪流满面）。

球队授权

★五大联赛授权首次聚齐（但应该不是所有球队都得到授权）；

★继续拥有欧冠联赛授权，追加欧洲联赛（即Europa League，改制后的联盟杯）授权。

绿茵传奇/大师联赛

★绿茵传奇的创建球员将出现在大师联赛中；

★绿茵传奇模式可角逐更多奖项；

★绿茵传奇和大师联赛模式中均加入欧冠联赛和欧洲联赛；

★转会窗口在整个赛季始终打开（PSM3杂志原文如此）。


这张大尺寸的实际游戏画面会让你感到草皮的质感更好，就像FIFA系列中那样苍翠欲滴。微型地图的透明度更大了，从而避免了无谓的边路带球失误

PES开发团队探访

目前流传着一种说法，认为PES2008和PES2009大部分工作都是由Konami上海来完成的，而PES2010则交回了长期以来开发实况足球的KECT制作。这个传闻至少有一半是真的，日前Konami的海外产品经理就带领摄制组进入PES2010的开发现场并和多位高层开发人员交流。

首先迎接临时主持人的就是实况系列的制作人高冢新吾（Shingo Takatsuka），我们知道和很多主创一样，他也有一个绰号——“鲈鱼”（Seabass），“鲈鱼”在产品经理的要求下引领镜头进入庞大的工作间。首先参观的是美术部门，艺术总监Toru Nagai介绍了画质方面的改进，他说，PES2010的重点是光照效果，通过环境光照的变化，在球员身上形成更真实的反射效果。他一直在用梅西的模型配合讲解，可以看到皮肤的纹理、头发的效果都比PES2009有所进步。正如一些截图中看到的那样，脸部模型精度和贴图的确得到了增强，你会看到伊涅斯塔终于变得像是个人了。



“鲈鱼”首次打开了PES开发组的大门，可以看到一个毫无分割的庞大工作间



设计总监演示全新的阵型设置和球员特技卡片

游戏的设计总监Tatsuya Tanaka从战术方面进行了演示，内容我们已经都了解，主要是全新的阵型设置和球员特技卡片的演示。值得一提的是，这位设计总监桌子上有两台电脑，显示着3个窗口，一边是球员的实战表现，一边能看到编辑器里虚线标志的球员跑动区域。而在演示两大改变时，我们可以看到真实变化中的游戏菜单，相比往年的确是系统设置变化最大的一次——希望大幅调整之后的系统不要出现大Bug就行了。

最后，“主持人”坐下来和高冢新吾聊起PES2010的设计思想。高冢说，PES2010的基本理念就是继续强化球员和球队个性（说实话这方面还没有PS2时代做得好——编者注），现在正在调整的重点是AI和战术的设置。有意思的是，KONAMI的产品经理全程用一口美式英语向高冢提问，高冢则不假思索地用日语来回答。看起来，这位大名鼎鼎的制作人听力没有问题，口语还需要加强啊！



“鲈鱼”承认，玩家希望看到更拟真的PES

大师联赛

大师联赛的变化也值得注意。在选择Master League模式后，玩家可看到伞状显示的三大菜单，分别称为“Club House”“Stadium Walk”与“Office”。每个菜单有所不同。

Club House是技战术与比赛日程设定等选项，相当于原本Team Information选项，但有所扩展。特别是增加了青年队数据（Youth Team Date）选项，这个全新要素允许玩家随着游戏的进程，培养和调整青年队的人才，让他们快速成长。之后可以把这些年轻球员调入主队使用，或转会、租借到其他球队。

Office是管理球队球员、财务交易的主要版块。球员转会改用真实货币欧元作交易，球队除了可以通过球员交易获得收益（不知道以往比赛的奖金是否取消），还可以通过赞助商带来额外收入（不知道是否和成绩挂钩），球迷俱乐部也是球队成功的指标，此外你还可以在这个菜单安排球探、经纪人等设定。



更合理的大师联赛菜单：处于D2联赛的PES联队拥有719万欧元的资金，看起来还不少



PES中的“一代名将”Minanda效力于青年队，想必有更好的发展空间

表面来看，大师联赛发生了一定的变化，但很显然你仍旧需要操控那支老弱病残的默认球队从二级联赛打起，因为在游戏截图中，我们又一次看到了病残队万年不变的中场核心Minanda……

其它变化

KONAMI本年度终于放下身段，开始从多个方面改良游戏。在球员动作方面，游戏彻底废除了使用了多年的动作模组，采用了高质量的动作捕捉，使生硬的球员动作得到了好转，但根据国外媒体的试玩报告，动作衔接目前还存在不少缺陷。在比赛的节奏方面，据说试玩版里比赛的速度明显放慢，颇有“一板一眼”的感觉，我们期待真的如此。制作组此外还承诺了几个新的卖点，包括精美的视觉效果、操作感更强的点球、更丰富的比赛解说等，但Demo完成度有限，这些特性并没有得到演示。

PES2010在科隆游戏展（Games-com）和东京电玩展上有进一步演示。高冢新吾会亲临科隆游戏展现场，展场内还将提供三大平台的试玩版，届时我们将为读者们带来进一步的报道。



信長の野望 天道

光荣会不会放弃单机产品的开发？早在2004年，玩家就有这样的担心，担心光荣在网游大潮的压迫下，会逐步放弃单机市场。果然，在《太阁立志传V》《信长之野望——革新》及《三国志11》陆续推出后，它们的后续产品就杳无音讯，《革新》的威力加强版，也没有按惯例在本作推出半年内发行，而是相隔了一年多才和玩家见面。很多玩家在体验《革新》威力加强版时，心里五味杂陈，“这也许是光荣最后的PC单机作品了吧……”很多人都会这样想

信长之野望——天道

预计发售日：2009年9月18日

■晶合实验室 蓝星

■对光荣Fans来说，《天道》的推出远不止一款游戏那么简单，还具有另外的象征意义。

提起《信长之野望》这个游戏系列，已经陆续推出了12代产品。对它忠实的Fans来说，这一系列每一作的大体框架、游戏背景、人物事件等等，大致都在一个既定范围内，所以每有新一代产品推出时，大家更关心的是这些系统的延续和改变，也就是《信长之野望——天道》对前作的特点继承了什么，哪些方面做了改变。下面我们一起来看看。

人物篇

就目前已经披露的资料来看，游戏中登场的人物数量不会有大的变化。主要人物的脸谱在《天道》中得到了重绘，虽然大致样貌没大的变化，但脸部的细节丰富不少，面相整体感觉彪悍了很多。

人物的技能设定似乎没有大变化，兵科还是足轻、骑马、弓队、铁炮、骑铁几种，兵科等级也依旧是S、A、B、C的设定，人物的统率、武力这样的参数目前还看不出是否较前作《革新》有改变……不过大幅度改变的可能性很小——这也不奇怪，光荣这套人物设定体系经过若干代的反复使用修改，已经很成熟了，沿袭是肯定的，做出大修改反倒是很不明智的。目前存疑的是强力将领本身的特殊兵科技能（比如上杉谦信的车悬、真田昌幸的火牛阵等）是否会保留下来。

武田信玄

上杉謙信

武田VS上杉，信玄感觉彪悍了许多，谦信倒是减了几分“狂”气

剧本篇

目前已知存在的剧本有6个，信长元服（1546年1月起）、尾张统一（1555年10月起）、信长上洛（1568年11月起）、长筱之战（1575年6月起）、宛如梦幻（1582年1月起）、群雄集结（架空时间的假想剧本）。

5个历史剧本，从信长成年开始，一直到本能寺之变前为止，这些基本都和前作没有区别。隐藏剧本是否存在，目前不得而知，但按照惯例等到威力加强版推出时，必定是要加两三个剧本的——信长元服之前加一个，本能寺之变后秀吉取天下时期再加一个。唯一的



信长元服剧本，群雄林立，喜欢乱战者的首选



尾张统一剧本，伴随信长开始“天下布武”之路

日文名：信長の野望·天道　本刊译名：信长之野望——天道　游戏类型：策略
制作：KOEI　发行：KOEI　期待度：★★★★☆

变数是还会不会沿袭《革新》的威力加强版中破天荒加入的1600年和1603年两个剧本，《革新》威力加强版对剧本设置做出突破尝试固然值得赞赏，但这两个剧本的可玩度比老剧本差，也是毋庸讳言的，不知本次光荣是否还会去“挑战极限”。

内政篇

《天道》基本上延续了上几代的“一国一城制”，所以城池数不多（玩过6代《天翔记》的可以对比一下），想想也是，又要放城又要放町舍，还得把地形、地貌表现清楚，在不提高地图分辨率的情况下，确实有点不太容易。

在内政上，《天道》首次引入了“集落支配”系统，这是新作内政体系的核心。简单地讲，就是从本城开始，通过修路等一系列的手段，占领本城范围内的各种“集落”（农村、匠/町、武家町、商人町及资源点）。注意，是占领已存在的，和前作中自己去修建还是





注意，上下两图中的紫线表示势力范围，占领三河的商人町使织田家的势力圈变大

有较大区别。当然，这种占领并不止局限在本国国境内，只需道路修过去，就能实现对他国集落的支配。这种支配必须是以武力为后盾的，因为敌方一般也不会坐视他的集落随便被你占领。一旦失去“集落”，就意味着钱粮、兵源的损失，你甚至还能从敌国那里夺得资源甚至技术（是直接夺得还是占据匠/町后再研究目前不明）。

这种“集落支配”系统有相当的创新性。因为在之前游戏的玩法里，你只要将敌人的本城攻下，其本城附属的各种町舍全都归你，但攻下敌人的城，则需要相当的实力。“集落支配”的意义在于，如果你实力尚不足攻下敌人本城，就可以慢慢蚕食敌人的“集落”来削弱他们，最后战而胜之。



织田信长的故乡尾张国

外交篇

从目前光荣披露的资料来看，基本上没有涉及到外交层面。实际上外交一直是“野望”系列的弱项（《革新》中各大名之间的外交，作用只有两个——换技术和请求出兵进行各种支援。这两项对一个弱小的大名来讲，是远水不解近渴；等强大了，似乎又没多大用，有些鸡肋），完全无法体现出日本战国时代那种尔虞我诈、弱肉强食的形势，不过要电脑AI随时判断敌我强弱，从而采用最合理的外交策略，要求似乎也太高——还是暂且不要对外交抱太大的希望吧。

军事篇

如前所述，本作的兵科种类沿袭前作没有什么创新，所不同的是《烈风传》中较受好评的“阵形”设定又回归了。就目前公布的资料看，已有9种阵形被确定下来，分别是鹤翼阵、鱼鳞阵、雁行阵、偃月阵、锋矢阵、方圆阵、衡轭阵、锥形阵和包围阵。说不定某些强人还有隐藏阵形，至少上杉谦信的车悬阵没有出现在上面9种之中，如果是取消了，倒是很可惜。不过，每个将领能够使用的阵形都各不相同，阵形之间又互相克制，以他们掌握的阵形的多寡来彰显将领的强弱，也是个不错的主意。

每种阵形都有各自的长处和短处，灵活运用的话就能以更小的损失消灭敌人，这一点很让人期待。所担心的有两点：一是电脑AI问题，AI如果只是以己之短对玩家之长，那游戏的挑战性就差多了，希望战场AI的表现，能尽量多地带给玩家一些挑战。第二点担心是阵形，阵形自然由多个将领共同组成，这样会不会导致人海战术的复活，也是颇值得担心的地方。

在新作的野战过程中，有5种建筑设施可以使用，分别是砦、橹、狼烟台、兵粮库和阵屋，用于防范和攻击敌军、维持和提升己方的士气。战斗中，主要还是靠发动战法来大量杀伤敌人，



锋矢阵，是重视进攻的阵形



岛津家的铁炮战法连携，给对手毁灭性打击





修复地图中间的断桥，就可以把路修过去，为偷袭敌人后方做准备

并且通过“战法连携”来达到更大的射伤效果。就目前的资料来看，“战法连携”发动的条件是武将必须属于相同兵科——假如这边发动了一个铁炮战法，周围的足轻部队是无法连携的。同时要指出的是，“战法连携”同《革新》中“战法连锁”并不是一回事，发动机制有明显不同，所以在玩家攻略过程中，应该好好研究如何才能更多地使出“战法连携”，有效地杀伤敌人。

中国古语有“明修栈道，暗度陈仓”的说法，这种利用地形的偷袭战，很多次取得了巨大胜利。光荣把这一思路也引入到《天道》中，通过在山间修通小路或修复河上的断桥，就可以派遣部队直接攻击到原先无法攻击到的敌人后方，取得意想不到的效果。这种设定无疑是很好的，但我们也需要担心：一是能用上这种奇计的地形有多少，二是电脑AI会不会用这一招？

技术篇

“技术”的概念是从《革新》这代产品才引入的，通过对各类技术的研究，使自身的内政外交实力得到相当程度的加强，这是《革新》的最大亮点。这种设定使得强大势力更加强大，再配合上强力武将的特殊兵科技能及某些家族的独有技术（比如上杉家的军神），使得游戏在整体构架、难度及挑战性方面更加合理。

《天道》中“技术”的设定被保留下来，技术本身的获得难度及强度也依旧是3个层次，只是具体的技术项目同上代相比做了一定的调整：上代中的很多“南蛮技术”，本次出现在技术列表中，看来南蛮技术这个设定是取消了。再有就是上文提到的家族独有技术，目前还不知是否保留了下来。

技术的获得方式也有改变，变成通过占领城外中立的匠/町后才能研究，而已占的匠/町如果被敌方占领，就会失去该项技术，这一点一定要注意。

诸势力篇

最近几代“野望”作品，都有诸势力这个设定加入，虽然每代之间的设定都不相同，但却改变了游戏的很多玩法，增加了不少的乐趣。《天道》中诸势力的设定依旧被保留下来，同《革新》相比还有某些加强。

我们知道，《革新》中关于诸势力的设定毁誉参半，众多诸势力类型中，忍者众的作用最大，配合知力高的将领守城（尤其是电脑采用这种配合时），可以把攻城部队耍得团团转，却又无可奈何；国人众会出兵帮你打仗，有时会有些作用。水军、寺社、商人等虽也不是完全没用，但作用很不明显。而这次《天道》中又增加了新的诸势力——百足众和穴太众，会使用“土龙攻”等强力攻城技能，更关键的是这些诸势力能够越境作战（《革新》中诸势力不论强弱，只能在自己地盘上发挥作用），而且诸势力还有成长的机制，玩家收服这些诸势力之后多使用他们，他们就会在今后发挥更大的作用。



获得“炸裂弹”技术，名声提高不少



百足众发动战法“土龙攻”



穴太众发动战法“破碎”

总体来说，在PC单机领域沉寂了N久的光荣，本次推出《天道》绝对是一款值得期待的大作。光荣的名号，本身就是质量的保证。

题外话

《天道》的推出，对玩家，尤其是光荣的Fans来说，远不止推出一款游戏那么简单，还具有另外的象征性意义。

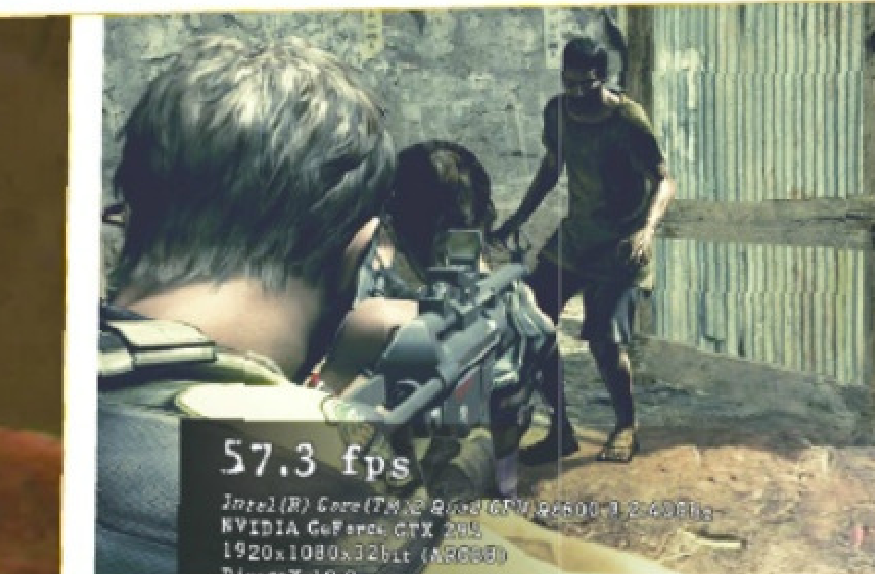
我们知道，《信长之野望》《三国志》《太阁立志传》《大航海时代》都是光荣的知名单机游戏品牌，稍微老资格一点的玩家都耳熟能详。其实光荣的单机游戏远不止这些，像“苍狼与白鹿”“航空霸业”“英杰传”等系列，也是不输于前述的优秀游戏系列。由于在开发PC单机游戏的同时，光荣还要开发TV Game，还要进军网游市场，也许是为了保证核心产品的质量和竞争力，也许是自身开发团队规模的限制，许多系列被无限期暂停开发或Online化，只有几个拳头产品保留了下来。

光荣会不会放弃单机开发？早在2004年，玩家就担心光荣在网游大潮的下逐步放弃单机市场。果然，在《太阁立志传Ⅴ》《信长之野望——革新》及《三国志11》推出后，后续产品就杳无音讯，很多玩家在体验《革新》威力加强版时，心里五味杂陈，“这也许是光荣最后的PC单机作品了吧……”

但事情也不是没有转机，光荣和Tecmo的合并固然更多是从经营方面的考虑，但对光荣来讲，也必有加强自身单机游戏开发实力的考虑在内（个人认为，光荣的高层始终存在着斩不断的单机情结）。如今，《天道》上市在即，很多玩家就在争论光荣会不会继续开发《三国志12》《太阁立志传Ⅵ》。笔者个人认为，光荣既然恢复了单机开发，就没有只推出“野望”系列的道理，光荣这公司慎重得过了头——很多公司某个产品刚立项，就开始大张旗鼓地炒作，光荣却是产品做好了七八成，才肯拿出来宣传。所以《三国志12》也好，《太阁立志传Ⅵ》也罢，说不定已经在制作过程中了。

《信长之野望——天道》的推出，某种程度上意味着光荣的制作策略和经营策略发生了一定的改变。不过玩家也不必理会这么多，这个秋天我们又有好游戏可玩，只要记住这个就足够了。P





期待使用PC版跑出更佳效果的玩家们可能要失望了，因为在测试片段中，DX10效果下的画面仅比Xbox 360版分辨率更好，并没有增加任何新的特效。另外，这款由NVIDIA赞助并专门为N卡优化的游戏，在A卡组建的系统中表现不太好，在小虾的系统中DX10下的帧数甚至比DX9下还要高10帧左右

生化危机5

预计发售日：2009年9月15日

■江苏 防弹手柄

■同一引擎开发，但《生化危机5》的配置要求比《失落的星球》《鬼泣4》还要高一个档次。



看起来是个不错的结果：即便同屏超过20人的情况下，画面依然保持在55帧

7月中旬，《生化危机5》公布了一个容量为595MB的系统性能测试片段，以及体验先前宣传的捆绑硬件——Geforce 3D Vision立体眼镜性能的软件。同时，位于加州的CAPCOM美国分公司邀请游戏媒体对这款RE5的PC版进行了试玩。PC玩家关心的硬件需求、操作方式等谜团终于揭晓。

硬件需求

此次CAPCOM对外演示的PC主机采用了GeForce GTX285 SLI与Intel Core 2 Q9650（3.00GHz）的搭配，操作系统为Windows 7，在分辨率为1280×720×32的情况下，帧数最高飙到了159fps。当然这种怪物级的配置并非每个玩家都能拥有，笔者下载了测试片段，通过4个场景来测试游戏执行的效能。

在Q6600（2.40GHz）+GeForce GTX295的系统中设置1920×1080×32的分辨率，特效全开至最高，打开8倍抗锯齿，帧数一直稳定在50～60之间，即便在人多及复杂的场景下，帧数下降也非常有限。另外其他玩家的测试结果，就像所有CAPCOM推出的次世代移植游戏一样，RE5对CPU的要求要高于显卡（因为Xbox 360同样主要依靠CPU运算）。

那些期待使用PC版跑出更佳效果的玩家们可能要失望了，因为在测试片段中，DX10效果下的画面仅比Xbox 360版分辨率更好，并没有增加任何新的特效。



对PC版来说，唯一值得夸耀的也许就是游戏的动作模糊特效了，尽管之前《失落的星球》已经晃昏了我们的眼

3D Vision眼镜

与所有的3D立体眼镜一样，3D Vision需要120Hz的屏幕刷新率。佩戴后画面的景深明显增大，原本贴着屏幕的Chris和Sheva，现在与玩家之间拉开了很长的距离，但空间感增大，画面的临场感也大为提升，如测试片段中播放的铁头男处刑过场动画，玩家就像两名主角一样，透过一扇窗户在现场观看了这一幕血腥惨剧。



此外值得一提的是，《生化危机5》PC版特别针对PC玩家习惯键鼠操作的特点，加入了一个FPS视角——你没有看错，主角的身影从屏幕中彻底消失了，只留下手中的枪械以及同伴，这相信也是为了让使用3D眼镜的玩家获得更棒游戏体验而增加的设计，只是听上去颇有些无厘头……此外，PC版会增加一些新衣服，经过改进的佣兵模式（Mercenaries）里会有更多僵尸。

英文名：Resident Evil 5　本刊译名：生化危机5　游戏类型：动作
制作：CAPCOM　发行：CAPCOM　期待度：★★★★

在"全战"的最新作品《帝国》中，尽管战场已经过渡到了热兵器时代，但最终解决问题的依然是双方士兵的短兵相接。进入现代战场的《战争指令》则第一次尝试了"全战"框架下的"非接触"战争，无论游戏的质量如何，都值得喜爱全景式战争体验的玩家们一试

战争指令

预计发售日：
2009年9月22日

■北京 工业金属

■简单地讲，《战争指令》将是一个《全面战争》的二战版。

简而言之，《战争指令》就是把"全面战争"系列中披坚执锐的骑兵换成了坦克，将高大的投石机替换为了榴弹炮，将士兵手中的各种冷兵器换成了步枪、冲锋枪和机关枪——这是一款二战版的《全面战争》。

全景式二战战场

正如《战争指令》的效仿对象"全战"系列那样，游戏中的所有单位都采用了团队控制的方式，整个战场支持任何角度的镜头调整和缩放。尽管"全战"系列的铁杆玩家很少会在瞬息万变的战场中，将视角缩放至最大，去欣赏单兵与敌人搏杀的英姿，但不可否认的是，"全战"互动战争电影的强大气场，正是拜强大的镜头表现力所赐。而在《战争指令》中，玩家将镜头推到最近后，还可激活电影镜头特效，这样画面将分多角度围绕当前选中的部队进行跟踪拍摄，玩家将从士兵的视角来感受战场的枪林弹雨与血肉横飞，甚至会看到《拯救大兵瑞恩》中经典的手持摄像机营造出的震撼效果。


即便在背景设定在近未来的《末日之战》中，空军依然是一种支援单位，而《战争指令》则会把空军作为一种可操控单位

AI和若干新意

为了体现游戏的宏观策略性，开发人员表示，与"全战"系列相比，《战争指令》还将进一步淡化微操作的概念。举个例子，"全战"中的阵形和士兵的附加攻击方式，均需要玩家根据战术需要进行切换。而《战争指令》中的一队士兵懂得根据战局变化来自己照顾自己，比如在面对敌人的坦克时，士兵们会选择就地掩护，并投掷手雷，尽管这并不能改变他们的弱势地位，但比起站在原地用步枪射击这些铁甲雄师而言，要显得智能许多。

作为一款"全战"克隆游戏，《战争指令》显然不可能有"采集→建造→摧毁"这样的玩法，但玩家可以获得己方兵力的支援，游戏中唯一的资源，就是占领地图上标注有旗帜的战略点（就像《英雄连》中我们所做的一样）。而在游戏的最低难度下，玩家每隔5分钟就会获得后备力量的增援。


电影视角之下的战场硝烟弥漫，因此大多数玩家不可能指望在这种视角下指挥战斗


空军冒死突击敌方炮兵战地

我们知道，在"全战"的最新作品《帝国》中，尽管战场已经过渡到了热兵器时代，但最终解决问题的依然是双方士兵的短兵相接。进入现代战场的《战争指令》则第一次尝试了"全战"框架下的"非接触"战争，无论游戏的质量如何，都值得喜爱全景式战争体验的玩家们一试。P

英文名：Order of War　本刊译名：战争指令　游戏类型：即时战略　制作：Wargaming.net
发行：Square Enix　期待度：★★★★


我们知道在前作里，邪恶的Shrowdy男爵被吸血鬼猎人用木桩刺穿了心脏，Mona终于摆脱了控制，带着自己唯一的朋友Froderick踏上了归乡之路，但他们充满黑色幽默的冒险之旅又开始陡生波澜……

吸血鬼的故事——蝙蝠传说

预计发售日：2010年

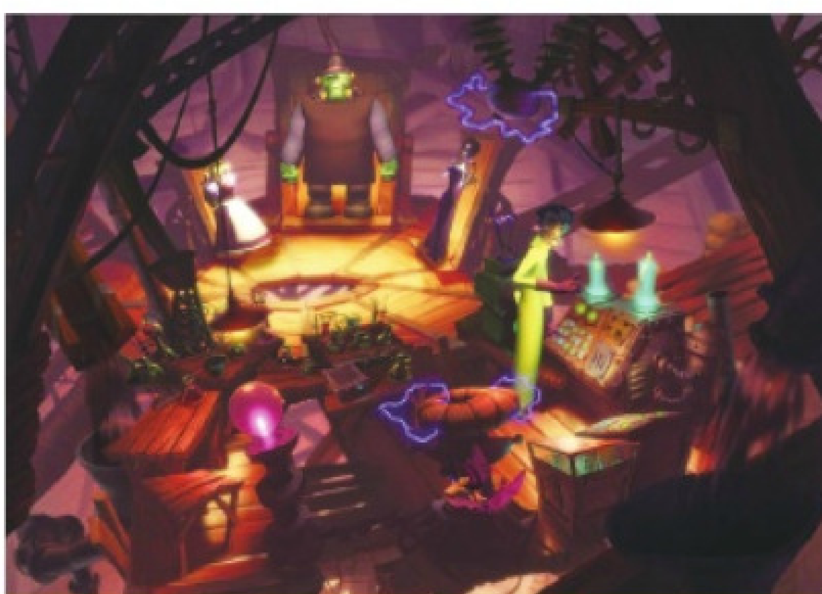
■湖北 Avger

■Mona现在需要蝙蝠朋友Froderick更多的帮助。

去年发售的冒险游戏《吸血鬼的故事》也许并不是那么完美，但作为一款原创作品来说，它所具备的风格化的画面、别具一格的角色和戏谑有趣的剧情让体验过这款游戏的玩家印象深刻，甚至是意犹未尽。这不，制作组Autumn Moon很快就给我们带来了续作的消息：据说这个系列会根据销售情况会陆续推出2～4款续作，但可以肯定的是，Autumn Moon Entertainment会给玩家讲述一个完整的故事，而接下来的故事就要从前作中那只油腔滑调的小蝙蝠弗德瑞克Froderick说起。

Froderick表演时间

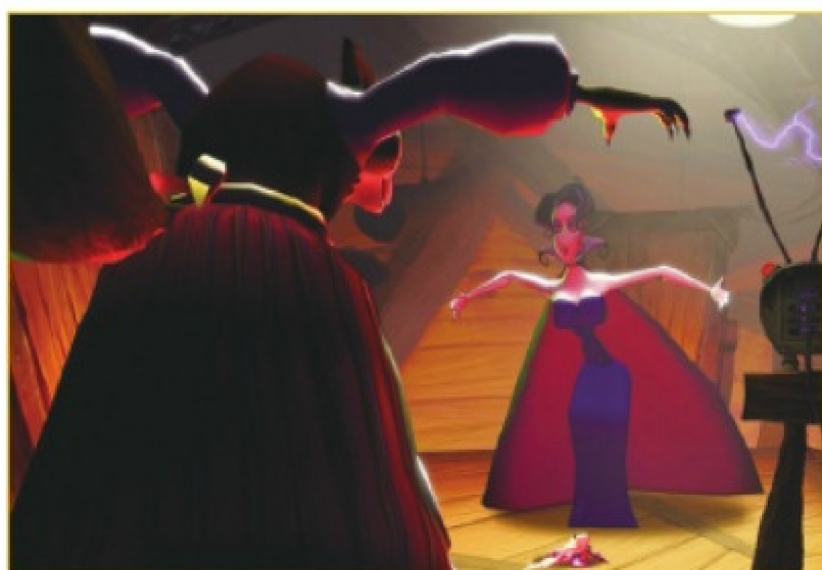
好吧，你应该还记得上一代中，我们的女主角Mona好不容易摆脱了吸血鬼男爵Shrowdy的控制，她带着自己唯一的朋友——小蝙蝠Froderick踏上了回归之路。在经历了一段妙趣横生的冒险后，游戏在此戛然而止。续作的故事紧接着前作，Froderick继续担任护送Mona返回巴黎之旅的保镖。由于Mona小姐不幸被邪恶的Riga Mortus博士困在Draxsylvania的实验室里（制作组明确地告诉大家，银器的确是吸血鬼的天敌），本作的主角就非Froderick莫属了，这也是本作副标题的由来。


Riga Mortus博士的实验室

一段新历险

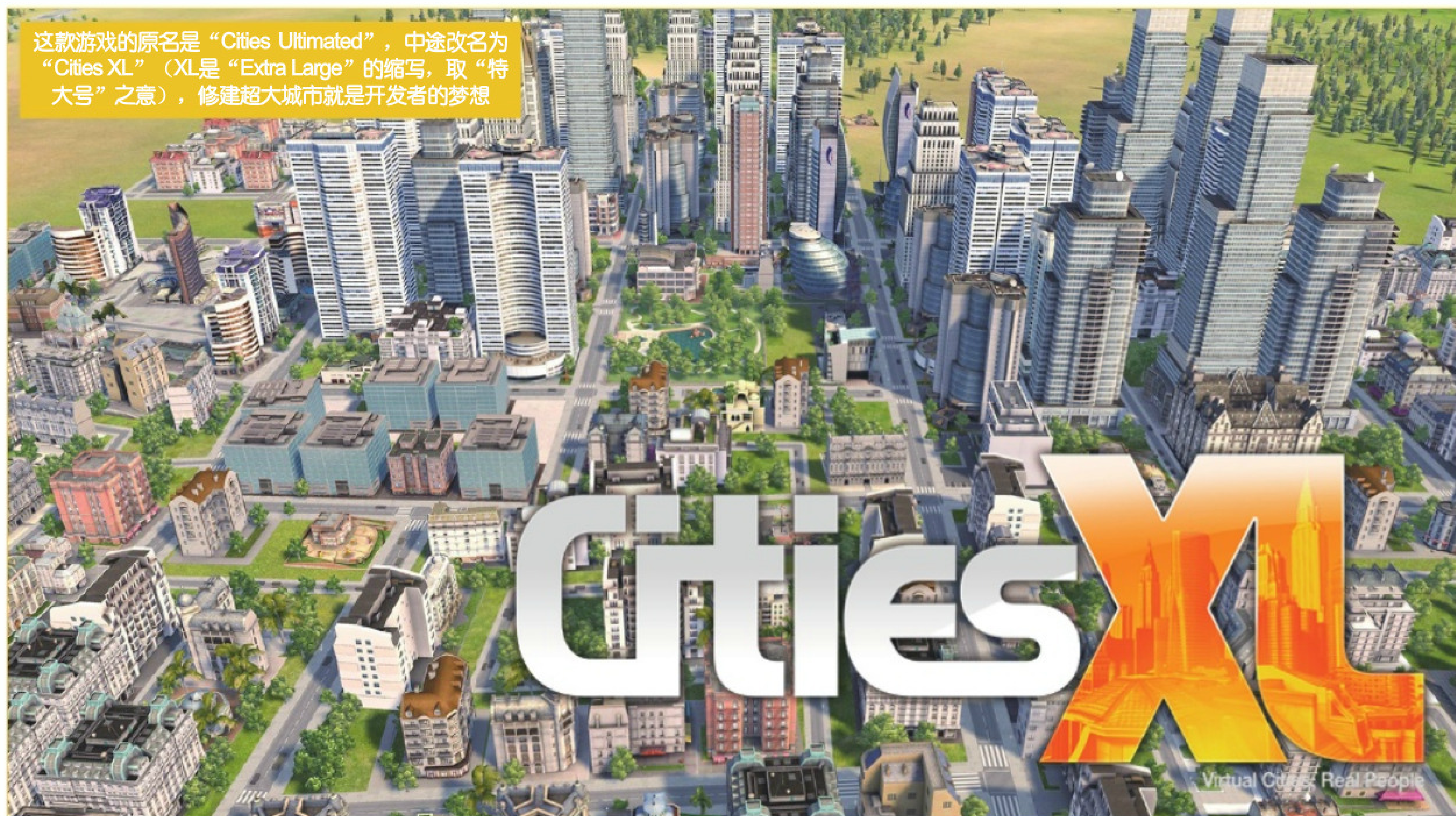
玩家将操纵Froderick展开一段更加曲折离奇的旅程。你将会亲临传说中的死亡之城Gothford Falls，与不死生物战斗，比如女狼人、女僵尸等制作组认为很“性感”的女怪物。为什么没有女蝙蝠？因为它们不够性感……此外，你还会交到一些荒诞不经的新朋友，比如自称“大法师”却经常弄错配方的糊涂魔法师Fauxdini，自负的哥特艺术家“乌鸦·哥特人”（Raven Gothguy）、疯狂的科学怪人法兰克斯坦以及恐怖的连环杀手“跛子脚杰克”（Jack the Gimper）……是的，这次在调侃之余，制作组同样不忘向默片时代以来的经典恐怖片角色致敬。

到目前为止，游戏的开发进度已超过40%，制作组仍在寻找愿意代理这款风格独特的冒险游戏的发行商。对于这点我们并不是太担心，因为我们相信，金子总是会发光的，就让我们一同期待慧眼识金的开发商早日出现吧！


邪恶的Riga Mortus博士困住了Mona


永远有怪异的古堡

英文名：A Vampyre Story 2: A Bat's Tale　本刊译名：吸血鬼的故事——蝙蝠传说
游戏类型：冒险　制作：Autumn Moon Entertainment　发行：未定　期待度：★★★☆



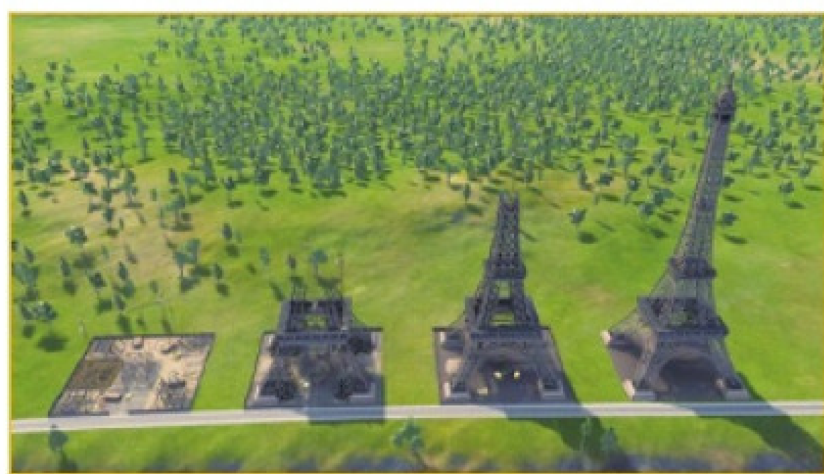
这款游戏的原名是“Cities Ultimated”，中途改名为“Cities XL”（XL是“Extra Large”的缩写，取“特大号”之意），修建超大城市就是开发者的梦想

超大城市

预计发售日：2009年10月

■内蒙古 莽月飘零

■建设一个超大的城市，并且与你的朋友共享！


来吧，让我们在这里建造一个巴黎！

《超大城市》是由Monte Cristo Multimedia开发的一款模拟城市建设的游戏，那些熟悉《模拟城市》系列的玩家看到游戏截图已经兴奋起来了吧？这款游戏原名“Cities Ultimated”，中途改名为“Cities XL”（XL是“Extra Large”的缩写，取“特大号”之意），修建超大城市就是开发者的梦想。

逼真的模型

我们知道，此类游戏游戏中建筑模型的质量和数量十分重要，外型美观与否、变化是否多样直接影响“城市建筑师”的心情。目前来看，《超大城市》中的模型数量众多，光交通工具就有火车、飞机、轮船甚至地铁等等诸多类型。建筑物的表面应用了许多光源效果，会显著增强景观的真实感（但也会显著要求你增大电脑的内存），城市里还有昼夜变化。由于游戏允许自由缩放和旋转，所以模型是非常精细的，玩家可以随心所欲地观赏自己建造起来的城市中的每一个角落。

过一把市长瘾

《超大城市》较《模拟城市》系列的功能更为多样。玩家不仅需要建设和规划一座城市，还需要依照市民诸如生活环境、生活设施、公共场所、交通问题、工作环境等等一系列诉求，来合理规划一座城市。此外，你建筑的城市存在地理概念，需要设定热带、寒带等气候特征，不同气候环境下的城市规划会有所不同，因为城市里的居民面对不同环境也有相应的需求。市长需要依照这些复杂的联动因素来创造合适的工作


“超大城市”绝不是浪得虚名


城市景观涵盖多种气候和地貌


是的！雪景地图！

机会、社会福利、休闲娱乐等。由此看来，这款游戏一定会吓走大部分玩家，但作为一个市长的艰辛也是由此可见一斑。

《超大城市》最大的魅力在于，它不仅是一款单机游戏，还具有联网功能。在连线的“星球模式”里玩家有多种互动可以参与，如城市间相互进行贸易或是共同经营一座城市，市民甚至可以去不同的城市旅游并参加当地的特色活动。但联网是需要付费的，目前制定的计费标准是每月7欧元，季卡和半年卡优惠。当然，付费玩家还会持续得到《超大城市》的升级和下载内容，包括更多的建筑物与模组等。P

英文名：Cities XL　本刊译名：超大城市　游戏类型：模拟经营
制作：Monte Cristo Multimedia　发行：Monte Cristo Multimedia　期待度：★★★★



《冰与血》中红火色的巨龙和淡蓝色的巨型水晶形成了强烈鲜明的对比，幽蓝色的湖水里无声地透出幽静和平和，淡蓝色的基调也对应了游戏的名字“冰”与“血”。这个扩展包将巨大的世界继续延伸，而增加的新职业“魔骑兵”（Dragonmage）也在冰与血之间隐藏一些不为人知的秘密，等待你去挖掘

圣域2——冰与血

预计发售日：2009年

■内蒙古 莽月飘零

■逃离破产阴影的Ascaron带来了《圣域2》的全新扩展包。

《圣域》系列的开发商Ascaron Entertainment在推出《圣域2》后一直饱受经营状况不佳的困扰，他们在今年4月向德国地方法院递交了破产保护申请，这使《圣域2》的后续开发以及《圣域3》的规划蒙上了阴影。幸好在6月底，游戏发行商Kalypso Media将Ascaron收购，15名开发成员离开Ascaron去了Kalypso新成立的工作室，但Ascaron的原班人马基本留了下来，现在他们带来了《圣域2》的全新扩展包（Expansion）《冰与血》。

增加全新的内容

2004年的《圣域》初代现在看来并不稀奇，但它拥有6个职业，在当时已算是数量惊人。2008年的《圣域2——堕落天使》中职业数量依然是6个，但与前作略有不同。显然，职业的变化仍是老玩家讨论的热点。《冰与血》中新增的职业是“魔骑兵”（Dragonmage），一些老玩家得知后发出了诸如“怎么不是吸血鬼”之类的抱怨，不过魔骑兵看起来也不错，伴随这个新增职业的是相关任务和故事情节，一些支线任务也会相应增加。作为一款暗黑Like游戏，许多人喜欢在《圣域》中MF（Magic Find，打怪并收集爆出的装备），所以《圣域2》中的海量装备也被完好地继承下来，还增加了许多全新物品和道具，MF玩家完全可以再过一次收集的瘾。此外，扩展包新增两张单人地图和全新的敌人，如新增的Michael Graf是一种穿着盔甲长满血色羽毛和利爪的鸟人，从形象上来看是一种速度型敌人，可以预见，它们会成群结队等在玩家的必经之路上。



新场景有点像《魔兽世界》里的水晶丛林

从实际游戏截图来看，场景的色调以红、蓝两色为主，应该是为了对应“冰”与“血”而有意为之，而且游戏场景跨度较大，十分多样化。

保留节目

《圣域》系列虽是暗黑Like游戏，但也称得上独具特色，独特、复杂的技能树颇具研究价值，以便选择最佳的升级路线；独特的连技系统也可随时随地编辑。最具特色的要数坐骑，从开始的马到飞禽走兽、妖怪恶魔应有尽有，相信扩展包在这些方面都会有所丰富。



新职业还没有透露太多细节



野外的场景和《堕落天使》一样清新干净

总之，《冰与血》作为对整个《圣域》世界观的扩展和补充，也是值得期待的。《圣域2》的国内代理是星空娱动，现在的悬念就是看它是否也会发行简体中文版了。

英文名：Sacred 2: Ice & Blood　本刊译名：圣域2——冰与血　游戏类型：动作角色扮演
制作：Ascaron Entertainment　发行：Deep Silver　期待度：★★★★


《游侠》依旧是伊列斯大陆上的魔幻传奇。原作18关中，每关都有金银铜三档通关成就和大量分支任务让玩家们反复挑战自我，《游侠》的单机战役模式下共有16关，玩家可自由选择通关顺序，但当前关卡的完成情况会影响到后续关卡。这些丰厚的奖励足以弥补挑战高难度的艰辛，也能为后续关卡的战斗争取更多胜算

精灵遗产——游侠

预计发售日：2009年第三季度

■贵州 yago

■伊列斯大陆的人民正在等待英雄降世！

2009年4月上市的《精灵遗产》原本是魔幻类回合策略游戏《虚空魔域》（Fantasy Wars）的首部资料片，只是策略游戏的老牌发行公司Paradox接手这个品牌后将整个系列改名了。作为一款传统的战棋风格的回合制策略游戏，《精灵遗产》以曲折的故事情节和高难度的战斗赢得了玩家的掌声，可谁也不曾想到，原作发行仅几个月后Paradox就公布了新资料片《游侠》。

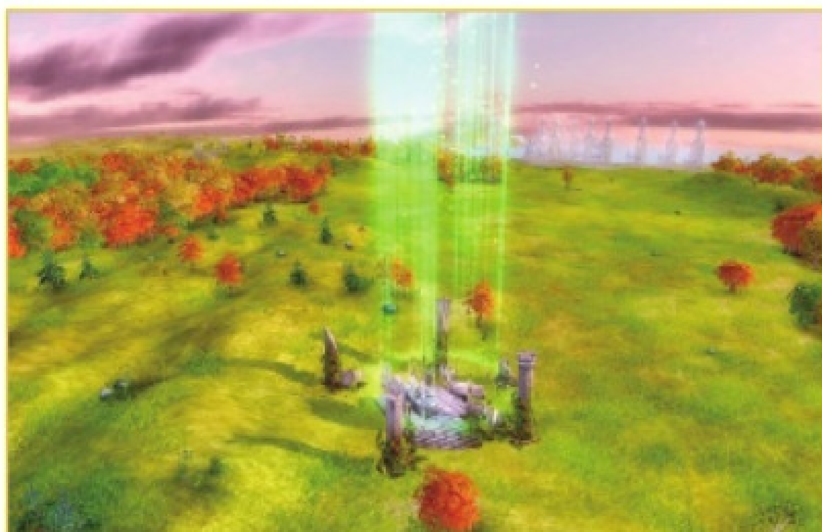
英雄出世

由俄罗斯工作室1C:Ino-CO开发的《游侠》讲述了一位孤胆英雄的传奇，话说有个叫作“铁锤令”（The Order of Marcus）的神秘教派一改往日低调作风，大批信徒带着不可告人的目的开始疯狂扩张势力。因为无法抗衡他们在军事上的优势，伊列斯大陆上的国家和民众陷入恐慌。这时乱世中出了一位游侠英雄科内琉斯（Cornelius），他惯使一柄恐惧魔枪并精通各种格斗诈术。面对气焰嚣张的铁锤令大军，这位英雄不畏强暴挺身而出，整个伊列斯大陆的人民在他的带领下开始了争取自由、抗击邪恶的战斗。


英雄科内琉斯的背影

系统变化

《精灵遗产》中各单位每回合的行动分为战斗和移动两部分，玩家可先战斗再移动，也可以先移动再战斗，遭到近距离攻击的单位能立刻自动反击，但在《游侠》中科内琉斯却享有专属于自己的奇妙优势——他的恐惧魔枪附带的特殊属性能对敌人造成直接杀伤以外的效果。例如他发动麻痹之击并投掷魔枪攻击敌人时，对方不仅会受到武器攻击的物理伤害，同时也会因重度麻痹而丧失反击能力，甚至下一回合也无法动弹。由此可断定科内琉斯具有极强的单兵作战能力，非常适合以少对多的快节奏游击作战，这在强调阵型配合和侧翼安全的《精灵遗产》中绝对是个罕见异数。对玩家来说，能操纵一名孤胆英雄横扫群敌的感觉显然要比深思熟虑排兵布阵更爽。科内琉斯的独特设定表明，《游侠》的战斗风格会在《精灵遗产》基础上有所改变，当然他也并非完全单枪匹马，本作中将有另外两名英雄陪伴他杀敌冒险。


原作中的传送门得到保留

原作18关中，每关都有金银铜三档通关成就和大量分支任务让玩家们反复挑战自我，《游侠》的单机战役模式下共有16关，玩家可自由选择通关顺序，但当前关卡的完成情况会影响到后续关卡。这16关同样也有三档通关成就奖励和分支任务，获得金杯成就的玩家能赢得传说中的宝物（《游侠》中多了5件神器，不知有几件能使英雄科内琉斯如虎添翼），即使抱得银杯也可得到罕见的高级部队。资料片中新增12种魔法，法师每关施放的法术依然有次数限制，这是法系职业的无奈，也是为保证游戏均衡性的特殊设定。

英文名：Elven Legacy：Ranger　本刊译名：精灵遗产——游侠　游戏类型：策略
制作：1C:Ino-Co　发行：Paradox Interactive　期待度：★★★★


《骑马与砍杀》的豪强毕现，它为我们诠释了"轰动业界的小品级游戏"究竟是什么样的一个概念，这是一对热爱电脑编程的夫妻业余玩票制作出来的作品。在引起玩家们热烈反响之后，它的资料片开始尝试商业化的道路

骑马与砍杀——战团

预计发售日：2009年第四季度

■北京 工业金属

■这款来自土耳其的独立游戏即将推出第一部资料片。

在你看到游戏标题以后，可能会联想起《骑马与砍杀2》的大致模样：多人对战、更大的战场、更为酷烈的中世纪骑兵对决，以及多人线上游戏方式的加强……实际上，《战团》只是《骑马与砍杀》推出的第一部资料片，自从E3游戏公布之后，直到近期它才公布了游戏的细节。

小制作的胜利

《骑马与砍杀》是由土耳其游戏公司TaleWorlds的创始人Armagan Yavuz及他的妻子Ipek Yavuz独立设计和制作的小品式游戏，它是一款模拟中世纪骑兵马上对决的ACT作品，但在模拟度及物理引擎上非常专业，让起先认为这是一款"乱砍乱杀"的ACT游戏的玩家们在上手之后对此刮目相看。


这种大场面会成为资料片的主旋律

尽管游戏容量很小，但它却是一款地地道道的沙盘风格游戏，玩家扮演一名中世纪马上高手Calradia，驰骋于战乱的大地，加入争斗中的一方为领主出力，也可成为流寇强盗，或成为行侠仗义的勇士。游戏在推出之后得到了出人意料的好评，这也使得找到代理商的《骑马与砍杀》有了继续下去的资本。


游戏将继续保持沙盘风格

新作的要素

《战团》可以视为前作的"威力加强版"，除了单机故事以外，强化后的多人模式允许玩家们进行32对32的大规模对决，中世纪两支铁甲骑兵在高速中的冲撞对决将真实地展现在我们面前。同时玩家还可以在线上组队，去攻占世界里其他领主的土地。除了同样开放的世界，新作还将加入政治模拟的元素，玩家可以为国王效命，获得骑士的称号；也可以自立为王，拥兵自重；或成为其他领主的雇佣兵，为了金钱和女人而战。玩家可以迎娶贵族、领主的女儿，从而成为大势力家族的一分子，为了日后继承其势力做好准备。


为国效命或自立为王


对比原作，除了光影效果仍旧有所欠缺，图像的其他细节刻画得十分细致

《战团》还将就图像以及物理引擎做进一步的改进，并且会加入更多的武器、防具以及招式等。P

英文名：Mount & Blade: Warband　本刊译名：骑马与砍杀——战团　游戏类型：动作
制作：TaleWorlds Entertainment　发行：Paradox Interactive　期待度：★★★★

《迷你忍者》主要角色身世揭秘

●英文名：Mini Ninjas ●本刊译名：迷你忍者 ●游戏类型：动作 ●制作：IO Interactive ●发行：Eidos Interactive ●视频来源：Gamersyde


襁褓里的Hiro就有一支利箭相随，想必也是身世不凡

“太猛了太猛了！”在看过《迷你忍者》两段充满童趣的剧情动画后，再看看制作组——暴力游戏专业户IO Interactive的大名，相信玩家一定会发出这种感慨。从最新视频上来看，游戏的意境与画风非常接近《功夫熊猫》的风格，人物的一举一动都让人忍俊不禁。

新公开的动画为我们揭示了游戏主人公的背景：忍者大师在雪地里第一次见到Hiro时，他还是个无名弃婴。好动的他在襁褓中就已经喜欢上了蹦蹦跳跳的生活，在雪上像个弹球一样跳跃。长大后他还能给观众表演精湛的射术：以倒挂金钩的姿势射中树上落下的苹果。但一切还没有结束，他射出的是一枚炸药箭，随着一声爆炸，树上的苹果纷纷落下，而Hiro没有等它们全部落地，就发射弓箭将其尽数射穿。

接下来出场的是身形巨大的“功夫熊猫”Futo，与Hiro不同的是，他在襁褓中就表现了贪吃“特性”。长大后的“肥肥”无法驾驭任何“常规武器”——小太刀太短、双截棍不够长、弓箭一拉就断……就在一筹莫展时，Hiro为他抬来了一只巨锤，这件得心应手的武器让他第一次感觉到，自己其实并不废柴。P



《求生之路2》新怪物特性讲解

●英文名：Left 4 Dead 2 ●本刊译名：求生之路2 ●游戏类型：射击 ●制作：Valve Software ●发行：Valve Software/Electronic Arts ●视频来源：GameTrailers



这种喷黄色口水的怪物会污染大地，让玩家慢慢损失HP

《求生之路2》新公布了多段实际游戏视频，制作组展示了新作将会登场的新怪物。首先是The Charger，这是一个左臂萎缩、右臂极度发达的高速怪物，大小与前作的坦克（The Tank）相当。它拥有500点生命力，主要攻击方式是高速撞击目标，在狭小场景下冲散“死剩4个人”的队形，一旦发动冲击，将拥有3倍于正常行动力的速度。同时，制作人也说明了The Charger的弱点：它的冲击呈一条直线，转向非常困难，且冲击结束后会有一段很长时间的大硬直，因此场景越开阔，它的威力也就越小，但在狭窄环境下只要听到The Charger的怪叫，末日将要降临到幸存者的身上。

另外在视频中我们还看到了一种个头与普通僵尸相当，不主动攻击幸存者，但到处喷涂黄色粘液的口水怪——The Spitter。制作人表示这种有毒粘液会污染地表，只要在这个区域内的幸存者都会受到长时间的持续伤害，如果被粘液喷洒到身上，不但会干扰视线，而且即便离开污染区域也会继续受到伤害。总之，胖子（The Boomer）的升级版来了！P



《尘埃2》Baja赛道全流程视频

●英文名：Dirt 2 ●本刊译名：尘埃2 ●游戏类型：竞速 ●制作：Codemasters ●发行：Codemasters ●视频来源：GameTrailers


和前作同样，比赛实际画面做了特效处理，看上去就像CG

这段视频为我们演示了著名的Baja赛道上的一段越野拉力赛，无论是画面还是物理性能均是尽善尽美，体现了《科林·麦克雷》品牌一贯的高水准，苏格兰飞人的在天之灵相信也会为这部身后留下的顶尖拉力模拟游戏而感到欣慰。

根据制作人的说明，本作的图像引擎将最多支持10万名观众（赛车场赛道），在视频演示的越野赛道中，路边零星的观众依然让我们感到了浓浓的临场感，观众会根据玩家的驾驶表现发出“Oohs”或“Ahhs”这样的惊呼，并且会配合有丰富多彩的肢体语言，尽管在高速行进中我们很难注意到这些细节。车声的损毁模型更为逼真，驶过一滩泥水后，可以看到泥渍在车身上所造成的污染，在接下来的行驶中，这些污垢又会被风干。另外本作车手转战各地的方式也比较独特：玩家拥有自己的专用房车和拖车，你需要亲自驾驶自己的“司令部”在世界各地穿梭，去接受一个又一个挑战。












《龙世纪——起源》开发者日记

●英文名：Dragon Age: Origins ●本刊译名：龙世纪——起源 ●游戏类型：角色扮演 ●制作：BioWare ●发行：Electronic Arts ●视频来源：GameTrailers


同过往视频比较，过场动画的精细度似乎有所提升

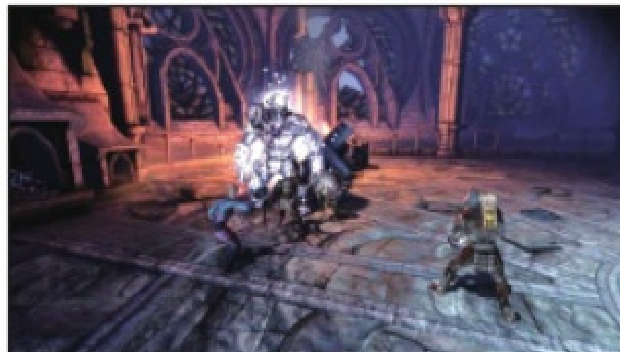
在这段攻取Ishal塔的战斗视频中，我们看到了《龙世纪——起源》的一场杂兵战以及Boss战。玩家所操控的是一个由一名战士、一名魔法师和两名弓箭手组成的队伍。通过影像我们可以看到，BioWare为这款RPG的战斗表演效果采用了不少ACT的标准，包括动态的视角、逼真的动作捕捉和出血效果。我们知道，3D时代的视角一直都是困扰ACT游戏设计师的难题，而在这款强调配合（当然作战中的“配合”也是BioWare的传统设计）的RPG中，设计师的解决方案看起来很成熟。

在强调“可看性”的次世代，《龙世纪——起源》也做出了一些革新，比如剧情将会由过场动画，而不是单纯的文字框来演绎，Boss战的气氛也会得到重点渲染，这在视频最后的牛头人Boss战中得到了体现。在击毙Boss之后，我们甚至看到了主角使用《战神》系列擅长的QTE终结动作（当然这款游戏中不可能存在按键反应的设计），华丽地将目标终结。

目前游戏的发售日临近，从制作组频频透露的视频里你会发现游戏似乎早就制作完成。

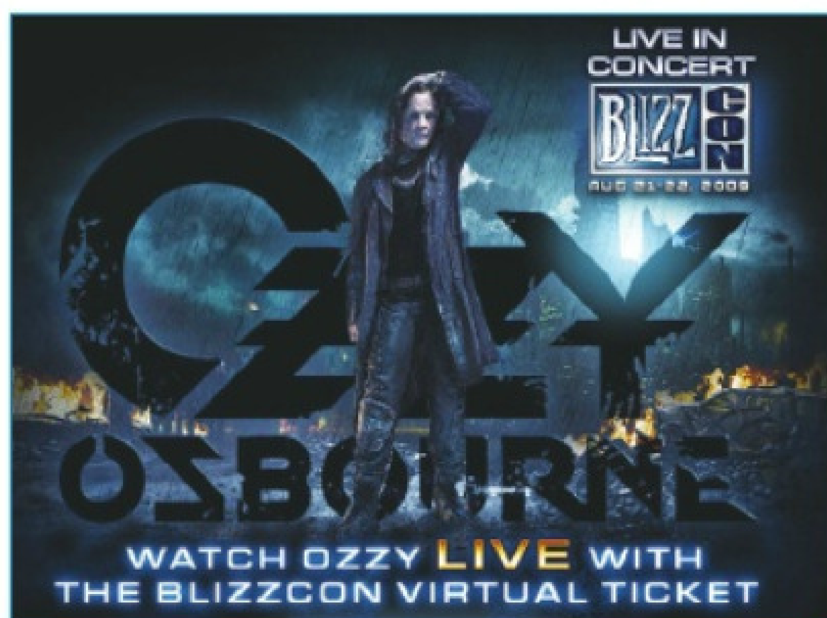




头条新闻

■ 重金属摇滚震撼2009暴雪嘉年华



《魔兽世界》官网的Ozzy Osbourne演唱会广告

8月12日，暴雪娱乐宣布，有“黑暗王子”（Prince of Darkness）之称的重金属音乐人Ozzy Osbourne确定在2009暴雪嘉年华的闭幕音乐会上炫目献演。暴雪嘉年华定于8月21～22日在阿纳海姆会展中心举行，此前其门票在几分钟内就被抢购一空。作为业内最具规模的盛典，暴雪嘉年华是暴雪娱乐旗下《魔兽争霸》《暗黑破坏神》和《星际争霸》系列游戏及其全球玩家的节日。

Ozzy Osbourne一直以来都是最具影响力的重金属音乐人之一，他曾作为黑色安息日乐队（Black Sabbat）的主唱而扬名世界，之后又开始了辉煌的独唱生涯，出版过数张白金专辑，并跻身格莱美摇滚名人堂。本次出演是继最近的《魔兽世界》预告片之后，他与暴雪娱乐的第二次合作。Ozzy在1980年的第一张个人音乐专辑名为“Blizzard of Ozz”，这似乎印证了他与暴雪日后的不解之缘。

全世界暴雪娱乐的游戏迷们除了能欢聚一堂外，还会体验暴雪嘉年华精心准备的各项活动，请留意接下来《大众软件》特派记者发自美国的现场报道。

■《魔兽世界》3.2.2版：黑龙公主让你骑

这个标题似乎有点不良意识，但很贴切。暴雪宣布，在下一个内容补丁3.2.2中，经典的黑龙公主奥妮克希亚将会回归——哪一个老玩家能忘记黑龙公主和她的深呼吸，还有越狱的任务以及在暴风城的经典战斗呢？现在黑龙公主的巢穴将升级为80级副本，战斗当然会按照现今的水平重新设计，但是像深呼吸这样的技能还是会保留。黑龙公主掉落的物品也都会保持原有的外观，只是有新的属性，这也许是暴雪偷懒的借口，但喜欢怀旧的玩家应该不会介意。最吸引人的地方在于，她会掉落一只叫做“奥妮克希亚之种”的飞行坐骑——完全与黑龙公主一模一样，只是个头缩小到普通飞龙坐骑的尺寸，310%速度。另外，到11月份《魔兽世界》运营5周年庆祝活动期间登录游戏的玩家，还会获得一只小宠物“奥妮克希亚龙宝宝”。不过，就像纳克萨玛斯被移到诺森德令一些喜欢怀旧的玩家感到些许遗憾一样，黑龙公主的升级可能也会令一些喜欢Solo她的人感到失望。

■ 暴雪高层谈《星际争霸Ⅱ》，战网2.0以及暴雪与网易的合作前景

动视暴雪CEO Bob Kotick和暴雪娱乐总裁Mike Morhaime在8月10日的电话新闻发布会上发布了关于《星际争霸Ⅱ》和战网2.0的重要消息，还谈到了中国的市场，其中提到：为了使玩家能够享受多年的星际争霸Ⅱ，暴雪即将推出的第二代战网服务平台。除了支持《星际争霸Ⅱ》以及今后暴雪游戏的比赛、排名和多人对战，新战网还会加入社交网站的功能，跨越游戏沟通，统一登录和账户管理等。由于筹备期很长，所以这是不会在2009年发售《星际争霸Ⅱ》的原因之一。暴雪还提到，亚洲，尤其中国是《星际争霸Ⅱ》战略中重要的一部分。暴雪认为，《魔兽世界》更换代理商，是“统一在中国的所有玩家”的举措。因为目前中国市场上没有能与《魔兽世界》相比的游戏，暴雪预计游戏重新开服后，会有大量新老玩家涌入服务器。

月评

■ 更滋润的外挂？

对国服以外的地区而言，许久没有大更新的3.2.0补丁可是一件大事。大家火热地刷着新副本和5人副本；一年一度的暴雪嘉年华也于8月底举行，公布《魔兽世界》的下一个资料片；同时，《魔兽世界》快要5周年了，黑龙公主又要蹂躏玩家然后被蹂躏了，一切看起来都很棒，但繁华下面却有阴影笼罩，那就是外挂。

在国服，由于一直以来作为运营商的第九城市严防外挂，国服上很少听到关于外挂的消息，但这不表示就没有人试图用外挂。同样在欧美服，尽管这里对外挂的打击也很严厉，但仍有大批外挂采矿的账号活跃在服务器里。一般来说，这些外挂号活不了一两天，但是他们不在乎——低廉的成本和丰厚的利润吸引越来越多外挂打金者，金币的售价也因此不断下降。奥格瑞玛拍卖行的门口天天躺着“空降”的小号尸体排成的金币销售网站网址，仿佛在嘲笑暴雪的无能为力。这次3.2.0更新的说明里虽然没有提及，但暴雪已经悄悄地采取了一些措施，包括将在诺森德采矿等级要求提高到65级，而冬拥湖的大调整中将进入冬拥湖的最低等级限制为77级，也对外挂产生了影响，过去在索拉查盆地、冬拥湖、冰冠冰川等地采矿的60级号不见了，虽然没有杜绝外挂的使用，他们仍然可以买80级的黑号来挂，但成本总是有所提高，而关键的是，有采矿的人说矿点的刷新时间也做了调整。

这些改变的影响已经在各服的拍卖行和交易频道呈现出来，矿石的数量减少了不少，价格则有所提升，泰坦矿石可能也是因为产量减少而需求太大所以保持很高价位，不过总的来说，外挂采矿的收益也许减少了，但是在3.2.0之后仍然是最赚钱的途径，仍难以杜绝，但至少我们可以看到暴雪在采取措施，他们绝不会坐视外挂猖獗的。P


过去常见大规模封号，是否会因矿石产业再临？

魔兽世界

●制作：Blizzard Entertainment ●运营：网易
●游戏类型：在线角色扮演 ●游戏状态：收费运营
●官方网站：http://www.warcraftchina.com/

■福建 风梦秋

《魔兽世界》3.2.0补丁史诗宝石市场观察

早在测试阶段就存在于游戏文件中的史诗宝石，在大家以为永远都不会出现时，却有点意外地在3.2.0版本中被引入，顿时在JS中引起震动。要知道，珠宝加工自出现后一直是最赚钱的专业之一，原本《巫妖王之怒》中珠宝加工+附魔这条生财之道已经泛滥到路人皆知，而史诗宝石的加入却对这个市场产生了极大影响，同时带来危机和商机。

宝石和图纸来源

《燃烧的远征》中的史诗宝石（原石）主要来源有3个：最主要是太阳之井高地和黑暗神殿两个顶级副本中的小怪掉落；在另一个高端副本海加尔山中打败2号和4号Boss后路上刷新的矿点开采到；后来又加上了可以用15个5人英雄副本的徽章购买。前两个来源一般由公会控制，根据DKP或需求分配，如果想要出售或用于其他用途，大家一般只能通过最后一种方法取得。而3.2.0的史诗宝石来源更“大众化”：1.通过提炼泰坦矿石取得，测试和正式版本的数据都显示平均每提炼一组泰坦矿会得到1个史诗宝石、1个稀有宝石、6个精良宝石、3个泰坦之尘（在下面说明）；2.可用20个5人英雄副本的徽章换红色、黄色和蓝色宝石，用10个徽章换紫色、橙色和绿色宝石；3.可用1万荣誉点数购买任意一个史诗宝石。另外，炼金可用稀有宝石加上其他材料来转换成史诗宝石，但所有转换共享冷却，冷却时间20小时。

至于图纸，3.2.0的史诗宝石图纸全部通过珠宝加工日常任务取得的代币来购买，每张4个代币，只比稀有宝石图纸高一点。除日常外，还可通过重复交“损坏的项链”来换（但自从史诗宝石消息公布以来这东西在各服都涨到天价），另外每10个泰坦之尘可兑换1个代币。

初期市场情况和分析

根据笔者和其他JS在美服不同服务器上观察到的情况，3.2.0更新后大量的史诗宝石出现在拍卖行，交易频道里叫卖的人也不计其数，很多人都迅速掌握了20多种甚至更多的热门配方，竞相压价，导致宝石价格两天内就从四五百G一路降到150G左右，整个市场严重供大于求。而泰坦矿石由于高需求（提炼泰坦矿得到的泰坦之尘可兑换新图纸，泰坦锭也是制作一些新装备的耗材）却保持了250G左右的高价，使提炼矿石无利可图甚至亏本，有些JS索性将囤积的泰坦矿趁机高价出手而不是自己提炼。只有少数人优先选择了一些冷门图纸，没有什么竞争，反而能赚上一笔。另一方面，很多服务器上稀有宝石的销售都十分火爆。

出现这种局面有很多因素的影响：首先史诗宝石的消息在3.2.0测试之初就已公布，大家有一两个月时间囤积泰坦矿石，结果因为轻易就能拿到大部分图纸，出现了一定的恐慌性抛售。另外，WLK开放至今已经很长时间，很多玩家都积压了成百上千的副本“牌子”，自然也都会拿来兑换宝石。后面这两种因素不需考虑成本问题，更容易把价格压低。

需求不大是另外一个关键：PvP方面新赛季还未开始，只有3件新增的冬拥湖装备，两件还没有孔。PvE方面10/25人模式的新副本采用了类似太阳之井高地的设计，逐周开放更多Boss，开始阶段产生的高级装备很少；5人模式的装备倒是很多，熟练的话打一遍就10～20分钟，4件iLvl 200的紫装，英雄模式则是iLvl 219紫装，但这些装备镶嵌稀有宝石即可。另外所有旧副本，包括各种5人英雄副本都掉落第三级征服纹章，打5人英雄副本已成为3.2.0后最大的热点，大家都取得很多T8.5等奥杜尔级别的装备，这部分有的人会选择史诗宝石，有的会选择稀有宝石。

前景展望

可见一段时间后，当大家累积的这些史诗宝石被市场消化，供应就会减少——荣誉值将会用于购买S7装备，副本掉的征服纹章将用于购买T8.5或购买Runed Orb来出售，而泰坦矿石本来就是稀有刷新矿点，产量有限。但供应减少的同时需求会增加，除上述S7等装备外，等新副本所有Boss都开放后，因为难度没有奥杜尔初期那么高，普通模式下10/25人副本都不难打，会掉落大量高级装备，再往长远看，还有冰冠堡垒、第8赛季，对史诗宝石的需求还是很大的。

本身暴雪设定史诗宝石通过多种途径取得，显然是希望大多数玩家都能用上史诗宝石而不被少数中高端公会成员垄断。当然矿石和宝石的价位走势如何，还要看暴雪对外挂采矿的打击力度。


全部72种史诗宝石图纸都通过Token购买


450技能的炼金师可以转换史诗宝石


只有红色宝石的转换需要通过任务学习，要求是转换5次其它颜色的史诗宝石


泰坦矿石目前价格昂贵


可以用英雄纹章购买史诗宝石

巫妖王之怒 制作：Blizzard Entertainment 运营：网易
游戏类型：在线角色扮演 游戏状态：收费运营
官方网站：http://www.warcraftchina.com/

■福建 Coldwind

美服：《魔兽世界》3.2.0补丁印象记

《魔兽世界——巫妖王之怒》在沉寂了一段时间之后，终于在8月份更新了3.2.0补丁。可以说，这是一段时期以来《魔兽世界》最重要的一个补丁。随着天赋的改变、新内容的追加，WLK的世界究竟改变了什么？有什么有趣的变化？我们一同来审视！

3.2.0新战场："空降"之岛

40对40的新战场征服之岛融合了冬拥湖以及奥特兰克山谷、远古海滩等多个战场的设计，战斗的目标是用攻城武器或炸弹炸开对方要塞的大门，进入院内的堡垒杀死对方的将军，或将对方的资源点数耗尽。要塞高处两侧各有6门炮可用于防守。岛上还有5处据点可供争夺。设计意图上，征服之岛显然是持续时间较长的战斗，要塞大门非常坚固，攻城车辆数量有限，威力最大的攻城车只有一辆，而且损坏后需要3分钟才能修好。暴雪显然也希望这里发生讲究团队配合和一定战术的战斗，地图上分布着多个关键据点需要争夺。

但对很多玩家来说，关心的只是如何高效取得荣誉值，就像奥山不管怎么改大多数比赛双方都是不防守，直冲对方要塞强杀将军以求快速决胜一样，尽管战场里还有新手会问"怎么打""往哪里去"，但很多玩家已经找出最有效率的办法——开始就全力争夺机场，夺取机场后全体搭运输机到对方要塞上空空降进去，机上6门威力巨大的炮可有效压制对方的防守（而要塞的炮基本上是打不到院子里的），之后从院内取得强力炸弹炸开大门，这样就可以进入堡垒内，杀死对方将军。

"5人英雄副本，'史诗'成就、奥杜尔装备优先！"

这居然不是说笑。3.2.0之后最流行的一件事就是刷5人英雄副本，因为暴雪调整了副本的纹章系统，除了新的顶级副本"十字军试炼"掉落新的"胜利纹章"外，其他团队副本和5人英雄副本一律掉落"征服纹章"——那是原来25人奥杜尔才会掉落的，可以拿来换T8.5头盔和衣服等装备。现在，日常英雄副本任务更是奖励2个胜利纹章，这给所有普通玩家和小号一个轻易取得顶尖装备的机会。很多人每天组队把所有5人英雄副本都打一遍，总共可以得到50多枚征服纹章，每个副本快的只要10～20分钟，但全部加起来花在路上的时间也不少。为了追求高效率，不少队伍都对装备有很高的要求，比如要有"史诗"成就（全套iLvl 219，也就是25人纳克萨玛斯的紫装），要有奥杜尔的装备，还有使用合剂食物等消耗品的，让刚到80级的新玩家抱怨太夸张。

勇士的试炼，史诗装备大放送

新版在银色锦标赛场地新增了竞技场类型的副本，进入前可按人数（5、10或25人）和难度（普通、英雄）进行设定，让喜欢挑战或只想取得装备的各档次玩家都能满意，其中10/25人版本因为采取逐周开放Boss的方式，3.2.0更新初期还没有成为关注的热点，倒是5人版本成为大家的最爱——基本没有小怪，主要就是3场Boss战，15分钟左右就能打一圈，总共掉落5件iLvl 200紫装（英雄模式为iLvl 219），类似于《燃烧的远征》的魔导师平台。掉落的装备里还包括了几种非常有用的饰品，唯一不足的就是每次开场都有一段繁琐的入场介绍，一个刚到80级的新手是这样评价的："从没想过紫装如此容易取得！"

可爱小恐龙，收集和赚钱的新目标？

3.2新增了一些非战斗宠物，其中包括8种不同品种的恐龙宝宝，一种是达拉然的NPC出售，一种是诺森德祖达克东北角的恐龙掉落（1/1000几率），还有两种分别是哀嚎洞窟和祖尔格拉布里面的恐龙掉落（分别是1/1000和1/100掉率），最后4种则分别是贫瘠之地的稀有恐龙Takk the Leaper（"跳跃者"塔克）、尘泥沼泽的稀有恐龙Dart（达尔特）、湿地的稀有恐龙Razormaw Matriarch（刺喉雌龙）以及安戈洛环形山的稀有恐龙Ravasaur Matriarch（暴掠龙女王）掉落（均为100%掉率），这4只稀有恐龙刷新时间大约是4～6小时，取得难度比较大。除了喜欢收集宠物的人外，还会有一些想打来卖钱的人蹲守，我曾见到拍卖行上卖到2.5KG、5KG或10KG不等，至于什么价位能卖出去就不清楚了。

关于收集这些恐龙，有一个叫做"_NPCScan"的插件很有用，不知是否


空降到部落要塞内


争夺机场，由于地形优势联盟可以先赶到并将部落压制在斜坡处


在飞船上


联盟要塞


围攻部落方的首领

适用于中文版本，有了这个插件就不需要用宏一直“/target”，它会检查你的物品缓存，看是否有指定ID的NPC存在，周围一旦出现就会按照设定发出报警声音，这样你就可以在蹲守时切出去随便干点什么。

出售“拾取绑定物品”，还剩1小时49分钟……

这是我在交易频道里看到的。这本是新版的一个设计，类似于之前增加的在2小时内把购买的装备原价退回NPC的设计。3.2.0版本中，副本掉落的物品在2小时内也可以被交易，但对象必须是一起打到该物品、有资格拾取的队友。有的人可能没有认真阅读规则，以为在2小时内可以跟任何人交易。

我们知道，由于队长粗心或其他原因，分配错战利品的事情时有发生，这个设计给玩家带来方便，也给GM们减轻了负担，让他们可以把精力放在处理其他事情上。但是有利就有弊，这个设计会不会造成很多人“需求”自己其实并不需求的东西然后私下送给队里的好友，或是私下出售给队伍里其他人？特别是在国服的野队里，这样的设计后果简直不敢想象。

诺森德版奎尔丹纳斯岛

3.2.0版本中银色锦标赛营地新增了一些日常任务，需要取得“先锋军”（Crusader）头衔才能接任务，并对原来的任务进行了一些调整。针对这些任务，在银色锦标赛场地西边不远处增加了一个诅咒神教的营地，原本杀15个天灾亡灵的任务改成了杀15个诅咒神教成员，加上其他需要在西边营地完成的救人任务的影响，PvP服上，这个营地的联盟和部落不时会发生小规模的冲突。

北边增加了一个原海象人居住的、现在被维库人占领的岛屿。该岛与营地之间有被他们拦截的运输船只，这些设计非常像TBC中奎尔丹纳斯岛的翻版，任务也有相似之处，比如搭乘自动飞行的坐骑空袭骚扰船只的海怪、消灭船上的敌人。有趣的是，有些任务需要在岛上的山洞或神像处召唤出特定任务怪消灭之，因为不熟悉新任务和不认真阅读任务说明，不少人就在这些地方苦苦等待任务怪“刷新”，甚至看别人召唤出来了就上前抢夺。

银色锦标赛新增的奖励主要就是新的坐骑、宠物，目的是让喜欢收集这些东西的人再多花上几个月时间来进行日常任务，没什么实用的东西。唯一有点兴趣的是用150个徽记换得的一个物品，给随从小孩加上马匹，可以选择获得银行、商人和邮箱3种服务之一（持续3分钟，每4小时可选择一次），而且只限自己使用上述服务。除了到厄运北刷声望打到重复的圣契之类的情况，想不出能有多少实用价值。

达拉然儿童周，匆忙潦草的旅行

新的达拉然儿童周任务让你领养一个来自索拉查盆地的鱼人或者狼獾人小孩，带着他们去参观灰熊丘陵被砍倒的败选世界之树、龙眠神殿的红龙女王，还有藏在安戈洛环形山周围山上的泰坦“终极兵器”等。可能是因为都在诺森德飞来飞去，很短时间就能完成的关系，这一系列任务感觉设计有点敷衍，只是一些简单对话，比较有趣的情节只是带着狼獾人小孩到龙骨荒野的狼獾人营地，他会跟当地的小孩打雪仗。让人感觉到虽然这孩子被洗脑，立志长大要成为勇猛的战士和猎人，但可爱的天性尚未泯灭。

需要排队的冬拥湖“组我”

过去参加冬拥湖战斗的人数过多，每每导致服务器不堪重负，不仅常常卡到参加战斗的人根本没法做任何事情，还往往连累服务器宕机重启，影响到所有玩家。尽管采取了削弱冬拥湖取得的荣誉点数、将日常任务改成每周任务（实际是4天一次）等措施，仍不能降低大家参与冬拥湖战斗的热情。于是3.2.0便来了个大动作，加入了排队系统！

战斗开始前15分钟可以跟城里的NPC谈话来加入排队的队列，飞到冬拥湖着陆时也会提示是否加入队列，战斗开始时系统会根据等级等条件每方选择120人，被选中的话，选择加入就会把你传送到冬拥湖，没被选中而待在冬拥湖的话则会被传送到临近的地区。

这个设计的确是解决了Lag问题，现在就很少出现卡得厉害甚至导致服务器宕机的情况。不过玩家们却需要一段时间才能适应新的设计，很多玩家还是习惯在战斗开始前到冬拥湖喊“Invite”（组我），或战斗开始后就狂喊。在过去，因为这样做有冬拥湖战斗插件的人就会自动邀请大家，但现在加入冬拥湖战斗的人会自动加入团队。另外，新的排队系统还会遇到特殊情况，比如排队时已在一个队伍中的话，就不会自动加入团队。而且系统一般选择第一个加入的人或随机选择一个人当队长，这样不靠谱的事时有发生，我就碰到过一个BT，突然把所有人都踢出团队。总之，改动后的系统还有新问题留待解决。


刷哀嚎洞窟得到的小恐龙


维库人召唤的海怪袭击运输船只


西边新增的诅咒神教营地


带小孩参观泰坦留下的“终极兵器”


儿童周奖励的宠物之一


可以在冬拥湖飞行了

头条新闻

■ 育碧软件发布2009～2010第一季财报

7月28日，育碧软件发布截至2009年6月30日的第一财务季度销售报告。这一财季销售额为8300万欧元，较上一财季同期的1.69亿欧元下滑50.6%，比育碧的销售预期（约9500万欧元）低12.6%。这是由于任天堂DS游戏在欧美的销量下降比预期更为显著，对往期游戏作品以及新作的销量产生了影响。同时不可忽视的是，PS3和Xbox 360平台上的往期游戏销量与上一财季同期相比显著下降。育碧首席执行官Yves Guillemot承认，这是一个比预期更艰难的市场环境。以上因素表明，横扫全球的金融危机对游戏业产生了深远影响。


策略游戏《纪元1404》虽然未经太多宣传，但细腻的3D画面让它赢得了一片好评

从一个积极的角度来看，《狂野西部——手足兄弟》和《纪元1404》的销售与期望一致，后者在多个平台上的版本收到了很好评价。此外，育碧游戏在Wii平台上可观的市场份额也有所提升。但综合考虑，育碧还是调低了对第二财季的销售预期，现在的销售目标为8000万美元。与此同时，育碧调整了一些主力游戏品牌的发售期。之前定于第三财季发售的《细胞分裂——断罪》和《赤色钢铁2》（Red Steel 2）将于第四财季（2010年春季）发售；之前定于第四财季发售的《幽灵行动》新作和I am Alive将列入2010～2011财年的发售计划。育碧方面表示，由于多款游戏在E3上获得极佳的反响，这增强了公司在下半财年实现强劲增长的信念。

■ 育碧软件宣布《猎杀潜航Ⅴ》


画面比前作更出色

8月17日，育碧软件宣布累计销量接近150万份的潜艇模拟游戏《猎杀潜航》系列正在由育碧罗马尼亚工作室制作续集，计划于2010年初在PC平台上推出。《猎杀潜航》是游戏史上最成功的军事模拟游戏之一，系列第四作《猎杀潜航——太平洋海狼》曾被评为2007年年度模拟游戏，现在，《猎杀潜航Ⅴ》终于在科隆游戏展期间公布。

游戏首期只发布了两幅实际游戏截图和一段片头动画。动画以一位德军U-Boat潜艇艇长的视角开始，玩家可以看到潜艇内部墙壁上贴着的性感美女照片，听到夹杂着噪声的流行歌曲，走过正在休息、聊天、吃东西和打牌的船员们。而在猛然受到盟军飞机和军舰袭击时他们平静的生活立刻被打乱，在慌乱中跑向各自岗位……这些电影化处理会让你感觉到，这不仅仅是看着地图和一些数据来完成目标，击沉一艘艘船只的游戏而已。


潜艇内部完全拟真

游戏还会有改进的命令系统、新的目标驱动的动态战役、让新手可以轻松驾驭潜艇而老手仍然可以掌控全局的全新用户界面，以及会对你的出现和行动作出调整的强大对手，*更详细的信息请大家关注下期中旬刊的后续介绍。*

月评

■ 育碧影视帝国

如果在一年前看到如上的题目，你一定会感到不可思议。在大多数人的印象里，育碧软件并不善于改编同名影视作品为游戏，同时对这一领域似乎也不怎么感兴趣。你也许还记得，育碧曾小心翼翼地选了几部热门美剧，比如CSI，改编成冒险游戏面世，不过看看各大网站的评分，还真是惨了点。但从那以后，育碧的步伐反而迈得更远，不仅频频收购美剧改编权，还一步一步进入了电影游戏改编的行列中。看看《化身》《丁丁历险记》《歪小子斯科特》《肉丸子的天空》，还有源自法国的《亚瑟和玛塔扎德的复仇》，如此之大的阵容在往年真是无法想象。

育碧在此时进入这一市场，可谓一举两得。首先，电影改编游戏和电影票房一荣俱荣带来的高利润不可忽视。同时，早年间电影改编游戏遭遇恶劣评价时期已经渐渐过去。不管是游戏的品质确实提高了，还是“电影玩家”的期望值着实下降了，反正多发行几个电影改编游戏已经不是关乎脸面的大问题。如果恰好碰上一个极为用功的制作组，那么还可能带来意外惊喜。

确实，电影改编游戏在今天已经不能纯粹被当作应景游戏看待，《X战警起源——金刚狼》的同名游戏和即将问世的《蝙蝠侠》改编游戏，已经树立了一个标尺。它们虽然仍旧是命题作文，但是品质至少已经是B+的级别，不可小觑。而越来越多电影和漫画的原创者投入游戏制作中，也一定程度上提升了电影改编游戏的质量。《歪小子斯科特》的原作者Bryan Lee O'Malley也会和育碧的开发团队进行合作，他认为，视频游戏将对Scott Pilgrim的世界和角色产生了巨大影响。

同样是一荣俱荣，游戏已经是电影动漫无法回避的亲密伙伴，育碧在此一领域的大张旗鼓也就可以理解了。P


其中最值得关注的还是《化身》的游戏版

游戏以卡通渲染的方式再现电影中奇幻瑰丽的迷你王国，虽然不如电影中的3D世界精致，但胜在清新自然，别具一格。30款迷你游戏均以电影中的不同场景作为背景，让玩家畅游神奇的迷你国度，感受亚瑟所面临的种种困难

亚瑟和玛塔扎德的复仇

预计发售日：2009年11月

■北京 MorganaBlackstaff

■亚瑟和他的迷你王国又回来了！当然，还包括邪恶的大魔王Maltazard。

Luc Besson的亚瑟系列电影已经进行到第二部了。游戏的美版更是请来了有“摇滚变色龙”之称摇滚巨星大卫·鲍伊（David Bowie）来为Maltazard配音，让玩家感受一下来自“黑暗与恐惧之王”的独特魅力！

合作进行游戏！

作为“亚瑟三部曲”中的第二部作品，电影中的各个角色也会出现在游戏中。我们的主角Arthur也像“哈利·波特”系列中的主角一样会随着时光的流逝而逐渐成长。不过这款同名游戏《亚瑟和玛塔扎德的复仇》不同于前作以动作冒险为主的游戏方式，而是强调联网合作游戏的乐趣。制作组设计了30个以合作为主题的小游戏，很符合游戏的“迷你风”。玩家可以在游戏中创造属于自己的迷你人，包括迷你人的五官、发型、服装等，然后与好友们并肩作战，不断挑战自己，尽可能获取高分来解锁新的任务关卡。游戏为联机模式提供了很多贴心设计，例如好友功能和留言功能等，方便玩家与好友们交流。


独木桥穿越比赛


电影的情节会穿插在游戏中



小游戏的风格一眼看上去很像□胡兔



最多可以4人合作抵抗大魔王

不同平台内容不同

游戏以卡通渲染的方式再现电影中奇幻瑰丽的迷你王国，虽然不如电影中的3D世界精致，但胜在清新自然，别具一格。《亚瑟和玛塔扎德的复仇》游戏将与电影同期推出，并会根据不同平台的特性作出相应的调整。例如PS3版利用了六轴手柄的感应系统，Wii版可以使用平衡板来进行游戏，DS版可以让玩家自由建立风格化的Pinpin村，PC版则侧重网络游戏体验。最后，“亚瑟三部曲”的最后一部作品上映时间预定是明年，育碧也获得了此部电影的游戏版授权。不知道下部游戏会以什么样的方式呈现呢？



英文名： Arthur and the Revenge of Maltazard　**本刊译名：** 亚瑟和玛塔扎德的复仇
游戏类型： 动作　**制作：** Phoenix Interactive　**发行：** Ubisoft　**期待度：** ★★★

本作的背景沿袭自《英雄无敌Ⅴ》，亚莎经历了无数的创伤，战火依然在蔓延，新的传说总在这样的不幸中开始，此番我们的英雄们依然在寻求强大的亚莎之泪，并与无数同样觊觎此物的敌人斗争。虽然未必会有人去关心本作的剧情，但育碧还是为每个种族设定了独立的情节。特别是在中文版里还增加了一个叫做“Elements”的种族，当中包括一名叫做Zhang Qian（张骞？）的法师

英雄无敌——王国

预计发售日：未定

■陕西 Oracle

■这款基于《英雄无敌Ⅴ》的网页游戏即将引进中国大陆地区。

当初育碧宣布开发《英雄无敌》网页版时，玩家们惊愕的表情仿佛还历历在目。一晃两年多过去了，期间一直未见开发阶段有太大举动，倒是国内觊觎这块招牌的厂商不少，甚至各种山寨版本也接踵而至。然而就在8月中旬，育碧终于正式公布了这款血统纯正的《魔法门之英雄无敌——王国》，一旦引进大陆市场，它距国内玩家将只有咫尺之遥。《王国》是一款完全基于浏览器的《英雄无敌》游戏。虽然游戏表现方式有所限制，但精美的游戏插画和细腻的战斗界面都表明，这是一款精心设计的作品。在当前充斥着大腿与胸脯的国内网页游戏市场，能有这么一款注重品质的游戏出现，也算是一大幸事。

经典的另一种延续

为了在保留经典要素的基础上更加适应于网页游戏，育碧在游戏系统上做了大刀阔斧的改进。就整体而言，最明显的改变就是：时间作为游戏的一个隐性资源，在绝大多数情况下代替了之前的回合制。玩家的大多数游戏行为都将耗费一定的时间，比如建造，再比如升级。而在细节方面，相对于系列前几代，尤其与本作的模板《英雄无敌Ⅴ》相比，改变主要体现在经济和军事两方面——当然你也可以认为一款策略游戏就是由这两部分组成的。

老朋友们也许在担心这个经典系列被改得面目全非，成为经典单机网络化的又一悲剧？因为之前有着无数失败的例子，这样的担心似乎理所当然。笔者也曾是《英雄无敌》系列的爱好者，这次有幸拿到第一手信息，从官方的各种资料来看，即便有些设定与系列传统相距甚远，但仍然秉承了系列一贯的逻辑和游戏体验。至于新作有何变化，下面就让笔者带领大家来一探究竟。

经济与城市建设

本作的资源乍一看与之前的作品无异，仍然由黄金、普通资源与稀有资源



四下无人，依山傍矿，此时不扩张更待何时？



资源价格由左右上角两个圆盘调节，左边圆盘被分为4份，右边7份，从而有28种不同价格

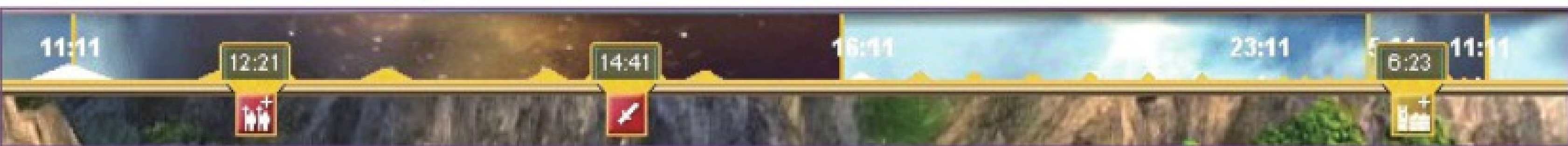
组成。但加入了仓库上限，一方面是为了平衡考虑，另一方面也为了刺激玩家勤于上线，积极将手里的资源消费出去。城堡四周有4个资源点，玩家不仅可以将其占领，还可以通过消费一定量的资源升级该资源点，升级方式有两种，并且可以降级。有别于之前的作品，当玩家占领了城堡外某片空地时，便可以修建附属建筑，其中有可以增加某种资源产量的研究所，加成数值与其所增加的矿点距离有关。更进一步的，玩家可以在大地图中尚无人占领的荒地上开辟新的领土，建立新的城堡。

一个值得注意的改动是：本作各城镇之间无法共享资源，每个城堡自成一套资源体系。由于需要更多的玩家互动，市场在本作中的地位被摆到了前

英文名：Heroes of Might and Magic: Kingdoms　本刊译名：魔法门之英雄无敌——王国
游戏类型：在线策略　制作：Ubisoft　发行：Ubisoft　期待度：★★★★



你将在浏览器中看到：1.时间条，2.任务提示，3.地图显示区域，4.城市快速操作，5.邮件，6.荣誉信息，7.联盟信息，8.英雄显示区域，9.该城市当前兵力，10.缩放地图



设计精美的时间条，用来显示各种行动的完成时间，可见时间制在很多方面都代替了之前的回合制

所未有的高度。市场由3部分组成：首先，玩家可以像之前那样，和NPC或者其他玩家交易资源，每种物品每天价格变化以一种独特的可视形式表现出来，价格变化周期为28天。其次，玩家可以向其他城堡运输资源，运输界面和4代的篷车有点类似，并且应该会花费掉一定的时间。目前尚不得知资源在运输过程中对敌方势力是否可见。

最后，拍卖行被首次加入到这个系列中——这是标准的网络化产物。考虑到每个英雄均可携带8件物品，届时各种稀有装备一定是拍卖的重点对象，至于如何在装备绑定与自由交易间取舍，就得看制作方对游戏平衡性的把握了。

军事与外交关系

由于本作的战斗均由电脑自动计算，如同以往作品里的自动战斗，胜负瞬间即可分出，加之本作既是网页游戏，必然会强调联盟与势力范围，宏观战局是重中之重，同时也让局部战斗变得无足轻重。这时肯定会有人问：“自动战斗无法体现策略性，万一敌方出了士气，岂不是增加无谓的损失？”



ChinaJoy现场的育碧展台，原来图案和口号的指向都是这款新作



侦察在本作是一种重要的战略手段



酒馆雇佣英雄，不满意他们可以支付一定费用刷新英雄列表，2次刷新需间隔24小时

我们首先要明白，这款新作并非像前几作《英雄无敌》那样，一战败，战战败，一旦主力英雄失败便元气大伤，无力回天。这种设定搁在单机还行，放在休闲为主的网页游戏里便太过苛刻了。因此《王国》对战败惩罚相对宽容了很多，如果你在战斗中失败了，只会损失30%的参战部队，剩余的部队只是受伤或离散，在战后会被重新编组。局部的成败无关大局，占据更多的资源和领土才是游戏的主题。

在这个前提下，本作的战略思想有别于以前的任何一作，并重点强化了侦察、掠夺、围城这3个概念。侦察并不是学一门侦察术就能搞定的，玩家需要派遣一位英雄，点击要侦察的玩家城堡；在弹出的界面上，将可以选择侦察的内容和侦察消耗的时间长短（侦察消耗时间越短英雄越容易被抓获）。掠夺最爽快，完全符合人类的天性，你的英雄将带领部队掠夺目标及其相邻4格的资源，具体掠夺成果将取决于部队的战斗力。围城则是成败的关键，这个步骤将会耗去大量时间，通过战斗消耗守军数量可大幅度消减围城时间，一旦成功完成围城，即可取得该城堡的所有权。

此外，本作加入了竞技场，目前有较为完善的模式与奖励制度。玩家需要先通过晋级赛——支持多达512名玩家对抗。而正式战斗则分为标准、史诗、梦幻这3个等级，在高难度下最终获胜，不仅可以得到更多的金钱，还可通过开启神秘宝箱得到珍稀宝物。

任务设定

那些习惯单机游戏的玩家也没有被遗忘，本作有网页游戏中罕见的End Game事件，当玩家的财富、统治力、荣誉这3项指标的任意一项达到一定程度时将触发End Game事件。游戏需要10个亚莎之泪来结束游戏，为避免剧透这里不再过多介绍。有一点可以确定：当联盟获得10个亚莎之泪，守护它们2周后，游戏便结束。游戏结束后，胜利的会转到精英服务器进行到下一轮。

对那些不愿就此结束的玩家来说，游戏仍然有各种任务等待你去完成。主要包括4种类型：每日任务、剧情任务、新手任务、挑战任务（高手向）。这些任务又包括发展、战斗、探索、副本、竞技场。由于特殊的游戏形式，以后还可以临时增加很多任务种类，这也是网页游戏的一大便利。

结语

当然，肯定会有玩家不习惯以上的改动，也许在测试中某些设定会因不符大陆玩家的习惯而被修改。这不是最重要的，重要的是制作方对网页游戏的态度令人印象深刻，可惜这种态度我们如今只能从国外开发组那里找到。我们希望网页游戏浮躁的泡沫最终会散去，留下如金的品质。而对《王国》来说，届时只要运营不出大问题，宣传不倒胃口，它一定会受到玩家的喜爱。P

（请留意我们对《魔法门之英雄无敌——王国》的后续报道）

头条新闻

第七届ChinaJoy，EA主打网游牌

7月23～26日，第七届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会在上海新国际博览中心举行。美国艺电在2号厅的W2-17号展位展示了EA旗下多款游戏，覆盖体育竞技、MMORPG、FPS、RTS和休闲游戏等多种类别。而对亚洲网络游戏市场觊觎已久的EA，在展场显著位置推广旗下新开发的网络游戏产品，其中《战地Online》《战争熔炉》（BattleForge）以及单机大作《模拟人生3》是EA首次向国内公众展示。此外，EA还带来备受瞩目的《战锤Online》、休闲网络游戏Debut和TAAN，以及基于Wii平台的EA Sports Active。前来ChinaJoy的玩家和媒体还可以分别在EA Sports FIFA Online 2和NBA Street Online运营商第九城市和天游软件的展台体验游戏的最新版本。



EA展台被这极具临场感的《战地Online》所占据


游戏何时引入国内？

"EA很高兴为ChinaJoy带来了众多游戏新作，同时我们也特地选择了ChinaJoy作为我们多款最新力作首次亮相的绝佳平台，让大家先睹为快，为大家献上一场游戏的盛宴。"EA亚洲区总裁庄利（Jon Niermann）表示，"我们将进一步加强与国内运营商的合作，不断努力，为广大玩家们带来更加丰富、精彩的游戏体验。"

《战地英雄》注册玩家突破100万



美国艺电宣布，其全新运营的免费卡通风格射击游戏《战地英雄》（Battlefield Heroes）已拥有100万名注册用户。《战地英雄》不仅易于上手，还延续了《战地》系列的标志性开放式区域供多人游戏。以强大的人物定制、丰富的角色能力和任务系统为特点。这款游戏以亚洲地区的网络游戏运营模式在欧美地区进行推广，以网络为重心，免费下载、免费游戏，没有任何门槛，并将以游戏内置广告和道具收费方式产生收入。游戏在今年6月份上线以来，在欧美地区赢得了大量用户。《战地英雄》制作团队对这款游戏的未来充满信心。

游戏业疲软，美国艺电销售额亦下降


《搏击之夜4》的口碑和销量都很不错

8月4日，美国艺电公布了2009财年第一季财报。虽然《模拟人生3》本季大卖370万套，EA的首款Wii健身游戏EA Sports Active也卖出180万份，新发布的《搏击之夜4》（Fight Night Round 4）销量和评价也都不错，但该季度EA的业绩依然出现大幅下滑。第一季度EA的销售额为6.44亿美元，比去年同期的8.40亿美元减少20%。净亏损则达到2.34亿美元，比去年同期的9500万美元猛增了146%。看来如何应对游戏市场的疲软，已经成为整个游戏业界所要面临的难题。

月评

游戏业寒冬

没有哪个经济学家可以断言经济危机何时过去，也没有哪个经济学家可以预测哪个行业能在席卷全球的经济寒冬中独善其身，游戏业的表现也是如此。美国艺电的财报似乎加重了人们对游戏业疲软的印象，加之另一大游戏业巨头育碧软件的销售额也呈大幅下滑趋势。我们必须是认识到，原本人们对游戏业的乐观态度需要改变了。


随着秋季体育游戏的大卖，EA的财报肯定会好看起来

在金融危机刚刚到来时，美国的电视上甚至播出这样的新闻片：零售店里的年轻人激增，人们手里拿着一摞游戏进进出出，电视台的结论是：金融危机让人们停止了大手大脚的消费，在向多姿多彩的夜生活说再见的同时，人们一定会喜欢视频游戏这种消费形式。只要你拥有电脑或游戏机，就可以宅在家里不出门，50美元一个游戏足足够你爽上一个礼拜。

事实当然没有那么简单，人们在选择捂紧钱袋的时候，并不见得就对某项特殊的爱好情有独钟。在欧美地区，游戏业的大环境几年来其实谈不上太好，各大厂商对PC游戏越来越不重视，使得越来越多的欧美PC玩家转而投入网络游戏中去。而在游戏机市场，次世代主机的销售势头放缓，人们对新一代主机的迷恋已经不再。加之，每年上半年都是游戏销售的淡季，游戏业出现如此大的下滑似乎也并不令人意外。

我们应该相信，随着每年秋冬两季来临，包括EA在内的大型游戏公司的业绩会有所好转。EA自己也认为，下半年的业绩将有所增长，尤其是数字服务业务将增长强劲。但无论如何增长，如此大规模的销量下滑也必须和整个欧美经济的萧条放在一起看待，想要走出低谷，恐怕不能指望一个圣诞节假期。P

COMMAND & CONQUER 4

命令与征服4

预计发售日：
2009年11月17日
■北京 工业金属

■在这部老牌RTS系列的最新作品中，玩家将看到全新的阵营风格、可以移动的主基地……


游戏公布的首张实际画面，目前看不出太多门道

C&C系列的玩家好像并不喜欢GDI、NOD以外的第三方势力"乱入"的情况发生，根据以往经验，开发小组确实也无法做到3个阵营间的力量平衡，但"好人"与"坏蛋"带上家伙直接开打，也给玩家的战术多样化带来了限制。于是EA LA准备在C&C4加入前所未有的尝试，这就是为每个阵营设计3种发展路线。

两大阵营，六种风格

在主基地的基础设施建设完毕后，玩家可为本方阵营的发展方向作出下列3种选择：进攻路线，玩家可以更高的效率和更低廉的价格建造泛用型主战装备（类似于"坦克海"）；防御路线，强化步兵、碉堡、炮塔以及其他威力强大的防御设施，让玩家步步为营，慢慢蚕食地图；支援路线，以特种运输载具将后方生产出来的作战单位快速调往前线，有多次空地火力支援，能派驻高效率的维修单位，在前线就地复原战损单位。

制作人Samuel Bass表示，选择发展路线并非是对特定单位进行强化，除了一些特色单位的加入外，玩家的建筑、科技研发模式、部队的攻防参数乃至建筑、单位的外形也会发生变化，因此C&C4中两大阵营可以产生不同风格的对决，并非是一句空话。

作战界面的变化

C&C4进入战斗后的建造、命令菜单全部移至屏幕下方，采取了《星际争霸》《帝国时代》的界面风格（当然以前的外传作品中就已经起了这个头）。另外一个重大改变是资源的采集不再依靠采矿车在精炼厂和矿区之间来回奔波，玩家只要在泰伯利亚矿区内建造钻井，资源就会通过物流网络源源不断进入玩家的精炼厂（不知道效率会不会根据距离出现动态变化，目前也没有消息说明矿井与玩家主基地间的输送管道是否可被切断）。如果没有任何限制的话，这种"乱矿流"配合C&C系列一贯的粗放风格，一定会让战场态势一团糟，各种孤注一掷的打法层出不穷。

本文截稿前制作组公布了一个匪夷所思的信息：C&C4将会首度加入人口上限的概念，联想到竞争对手《星际争霸》在二代中取消了这一概念，向来不讲精确平衡的C&C倒拾起了别人玩剩下来的东西，EA LA究竟打的什么主意呢？P


这张截图显示C&C4中居然加入了人口上限的设置，真不知热衷粗放的玩家如何接受


本作将引入某种类似网游的累积经验值设计——玩家在单人游戏和多人游戏都会挣到点数，并加入到玩家档案中去

英文名：Command & Conquer 4　本刊译名：命令与征服4　游戏类型：即时战略
制作：EA LA　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★







长期以来，《极品飞车》一直是处于以《火爆狂飙》为代表的“爽快流”和以《GT赛车》为代表的“模拟流”竞速游戏之间，这种“高不成低不就”造成了这款游戏的市场定位混乱，这也许是NFS系列近年来越改越让玩家们无法接受的根本原因所在。在即将发售的最新作《变速》中，EA终于勇敢地擎起了“模拟”的大旗，现在我们只剩下3个问题：它能否让专业玩家叫好？让市场叫座？同时也让系列的老玩家能够接受这种大刀阔斧的改革？

极品飞车——变速

预计发售日：2009年9月15日

■重庆 Jump

■专业化和真实化成为NFSS的准则，EA宣传的甚至请来专业车手。

2009年1月，EA同时宣布3部NFS游戏新作，其中就有9月即将推出的系列正篇续作《变速》。出人意料的是，NFSS是一款全面倒向模拟的作品，事实上只要看到这款游戏的制作组——Slightly Mad（前身为参与制作过GT Legends以及GTR2的Blimey工作室）之后，应该很容易理解为什么会在NFSS中出现如此之大的转型。

几大改变

根据制作人Geever的说法，除了游戏风格的彻底转型以外，玩家们还将看到如下几个变化：车内视角将回归本作（NFS上一次车内视角的出现还要追溯到《保时捷之旅》），除了方向盘以外，玩家还可以观察到驾驶员手部的细节动作，包括操作中控台和换档，玩家甚至可以调整视角去观看腿部对离合器、刹车和油门的操作；NFSS将以“拿来主义”的方式，融合诸多优秀模拟类竞速游戏的引擎，如损毁模型来自于《法拉利赛车计划》（Ferrari Project），物理模型则是由《理查德·伯恩斯拉力》（Richard Burns Rally）的开发商Eero Piitulainen提供，照顾到新手对模拟类游戏的认知程度，游戏的物理特性也会有3个档次的调整；游戏会以授权方式收录世界知名赛道，同时也会有原创赛道的登场。

车辆自定义系统

此次的改装系统将更为专业化和真实化，玩家甚至可以就爱车进行空气动力学层面的改造。液氮系统同样可以在本作中加入，但它的工作方式将趋向真实化，至少我们在前几作中看到的那些喷着蓝色火焰的“外星车”现在不可能再出现在真实的赛道上了。除了外观以外，本作还允许玩家对汽车的内饰进行改造，不知道这是不是受到了强调“小资情调”的GT系列的影响。

到截稿时为止，EA依然没有发布本作的车辆列表，但根据截图来判断，本作中将收录如下以往NFS很少问津的“神车”，它们包括尼桑天际2000GT-R、马自达RX-7、麦克拉伦F1以及2009版BMW M3 GT2。



在世界知名赛道的授权均被别家买断之后，此次EA还能在游戏中收录那些著名赛道呢？



BMW M3 GT2是此次NFSS的主打车



NFS第一次将各路神车们放入了专业赛道



就连画风也与GT系列无限接近

英文名：Need for Speed: Shift　本刊译名：极品飞车——变速　游戏类型：竞速
制作：Slightly Mad　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★



FIFA 10

预计发售日：
2009年10月2日

■江苏 防弹手柄

■是的，PC版FIFA 10仍旧没有更换图像引擎的迹象……

目前PC版FIFA 10的大部分资料没有大肆宣传，只是发表在EA官网论坛里。由此我们大致知道，PC版的主要特性包括360度盘带系统、CPU球队个性化球风设置以及3种快速开球战术。从特性上看，PC版虽然独立于主机版以外，但并不是闭门造车的产物，至少它采用了主机版的一部分设计，还加入了属于自己的东西。

360度盘带系统

改8方向为360度自由盘带，是先前主机版FIFA 10的一大卖点，PC版中会对应这一特性，同时也在为长期以来使用键盘操作FIFA 10的玩家们提个醒——赶快去买一只Xbox 360手柄吧。此外，PC版对防守队员的操控也会对应全向移动，届时玩家可以精确控制后卫，与那些演绎凌波微步的前锋队员斗法。


游戏的画面效果还是与次世代版有一定差距

FIFA 10中的AI球队将用9种进攻特性、5种防守特性以及12种专属球风，来模拟现实中它们“真身”的战术套路。进攻风格包括：边路（Wingplay）、核心球员（Target Man）、攻击线回收（Attacking Full Backs）、总体式足球（Total Football）、身后球渗透（The Hole）、禁区内围攻（Box Overload）、边路猛攻（Side Overload）和边中穿插助攻（3rd Man Release）。防守方式包括：造越位、压迫、区域防守、开大脚、盯人和平行站位。同时，玩家也可以用上述设置来为自己的球队打造专属攻防风格。

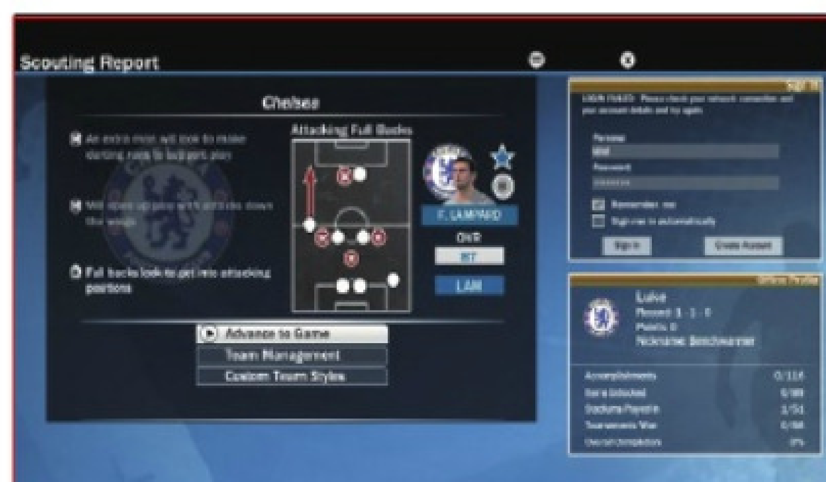
快速开球战术

在获得战术任意球、角球和界外球之后，利用对方球员的疏忽快速将球罚出，以此来“偷鸡”的打法虽然令人不耻，但也不失为日益功利化的现代足球的一种“新生战术”。在PC版中，玩家可以根据裁判哨声，来判断是否能运用这些“偷鸡”战术。本作中玩家将可以使用界外球快掷、快速任意球以及角球快开战术，当然，还必须有那些不等对方组织好防线就吹哨的“昏裁”们的协助才能实现。



本特纳庆祝进球，这种情况在现实中可不多见


草皮的质感非常一般，人物建模也没有提高



从经理模式的转会画面中，我们看不到PC版与次世代版FIFA之间的区别

PC版制作人Luke Didd仍旧认为，如果改换图像引擎，只有10%的玩家能够流畅运行游戏。希望他明年不要再这样想了。

英文名：FIFA 10 本刊译名：FIFA 10 游戏类型：体育
制作：EA Canada 发行：EA Sports 期待度：★★★★

头条新闻

■ 2K Sports首度公布NBA 2K10细节

2K Sports近日向国外媒体透露旗下知名篮球游戏NBA 2K10的细节。从国外媒体的试玩中，我们可得知2K10发生了一些可喜变化。其中一个设定是，2K10的自建球员可以加入一个成为“My Player”的模式，这个模式粗看起来有点像是EA Sports游戏中的“Be a Pro”模式：你将从一个被选中的球员或一个要参加球队夏季训练营的球员开始，在夏季联赛里，你的目标是向球探们表现自己，以求获得一个参加球队训练营的邀请。当你被选入训练营，你还会被要求和NBA球员对抗以获得一个球队阵容的位置。My Player模式里的另一个特性是对抗赛，你可以让你的球员和网络上的朋友进行一场5对5的完整比赛（目前尚不知在PC版中如何表现）。



当日NBA界面就像是个新闻页面


Xbox 360版的游戏画面

国外媒体还提到了其他一些细节，例如更好的球员相貌、更好的皮肤贴图、更好的灯光效果等，球场的空间感也得到提升。主菜单上“当日NBA”的窗口还会即时更新NBA的当日赛况。和2K9一样，Kevin Harlan和Clark Kellogg仍然担任解说的工作，两人的点评更具有针对性，解说也更贴近场上的情况。这款游戏预计10月2日在欧美地区发售。

■《生化震撼2》确定延期

之前有消息说，2K Games的年度大作《生化震撼2》可能延期至2010年。近日，Take-Two在一个电话会议上明确表示，《生化震撼2》将被安排在该公司的2010财年面市，实际发行日期会在2010年的第一季度。Take-Two在解释延期原因时表示，推迟上市日期下了很大决心，但因这款《生化震撼2》期待度极高，因此争取额外的开发时间以确保游戏品质能符合玩家预期是非常重要的。Take-Two董事会主席Strauss Zelnick进一步解释道，延期与平台无关，也不牵涉任何与特定平台相关的发售计划，纯粹是从开发进度考虑做出这项决定。

在游戏宣布跳票之后，《生化震撼2》官方网站进行了改版，邀请游戏的美术设计师和玩家分享《生化震撼2》的美术创作，并公布几幅另类风格的大姐姐和小妹妹的概念图。



Jhonen Vasquez的《生化震撼2》概念图

月评

■ 难产的大作

《生化震撼2》等4款游戏跳票到2010年看上去是Take-Two的一个挫折，实际上并非如此。当人们习惯性地盯着国内上市网游公司的财报，希望从中解读出一个公司的兴衰时未免也过于矫枉过正了。

如果你希望找到一个忘记财报、专心于游戏开发的例子，暴雪可以当作典型。暴雪的《星际争霸 II》眼看就要拖到2010年，甚至有玩家编故事讽刺暴雪的拖沓，但暴雪并没有因为财报好看而急着做什么。Take-Two也是同样。在欧美游戏业普遍销量下降的大背景下，Take-Two的发售延期计划显然表明，他们的财务状况还没有恶劣到需要赶紧推出一款游戏救急的程度（相反，近年来屡屡陷入财务危机的Eidos Interactive就数次决定提前发售他们的招牌游戏，已经解散的3DO也曾干过这样的事）。

Take-Two游戏的延期一方面出于开发考虑，一方面这样做也能躲过游戏发售的密集期。在市场萎缩的情况下，圣诞假期的销量对游戏公司整年的表现尤为重要，但这时选择发售游戏，难免出现大作扎堆的景象，对美国人民当今的购买力也形成了巨大考验。大作的难产不是坏事，我们看到延期到2010年上半年的游戏已经越来越多，在感叹大作们错开发售高峰的同时，只是希望届时不要再诞生一个大作扎堆的春季档。P



在大作难产的同时，利用既有资源制作外传或DLC也成为时尚。Take-Two表示2010年并没有《侠盗猎车手5》的相关的计划，现在他们正在专心制作PSP版《侠盗猎车手——血战唐人街》和《侠盗猎车手4》的DLC

帅哥变秃瓢老头，纽约夜景变成圣保罗贫民窟，北欧神话背景变成天主教，见过转型如此之猛的游戏吗？没有就来见识一下吧！由于没有更多消息，更换了开发班底、放弃了帅哥形象和漫画风格的《马克斯·佩恩3》还真是需要我们谨慎乐观

MAX PAYNE 3

马克斯·佩恩3

预计发售日：2010年第一季度

■江苏 防弹手柄

■以一种意外的方式，Max Payne穿越黑暗的旅程在继续……

虽然《马克斯·佩恩3》（以下简称M3）自E3以来总算公布了数张截图，虽然制作组也没有详细透露故事大纲和游戏系统，但仅仅靠他半年前在官网亮相的老头装扮，就足以震撼每个玩家的眼球。

“子弹时间”的地位

是的，如你所见，Max Payne比起前作算是完美地堕落了：臃肿的身材、谢顶的脑袋，还有那张酗酒无度的脸，总之这个人算是彻底毁了。他唯一的用处，就是仍旧枪法无敌。

8年前的《马克斯·佩恩3》，开创了第三人称射击游戏的“暴力美学”时代，时至今日，子弹时间已经成为这类游戏的标准配置。于是《马克斯·佩恩3》就陷入一个尴尬的境地：继续重复自己，显然会显得游戏方式单调，而加入时下TPS游戏中通用的掩体和越肩视角，又会造成系列的标志设计在份量上的失衡。游戏的艺术指导Rob Nelson明确表示，“掩体控”将仅仅作为佩恩战斗中的过渡，游戏不会是“找掩体—扫荡敌人—找到下一个掩体”的机械循环，“子弹时间”依然是决定一场战斗胜负的关键。“环境子弹时间”（Environmental Bullet Time）是新加入的一个设计，类似于QTE操作，但除了按键反应以外，还需要玩家在慢动作中控制好佩枪械，将子弹准确地送入敌人的身体。



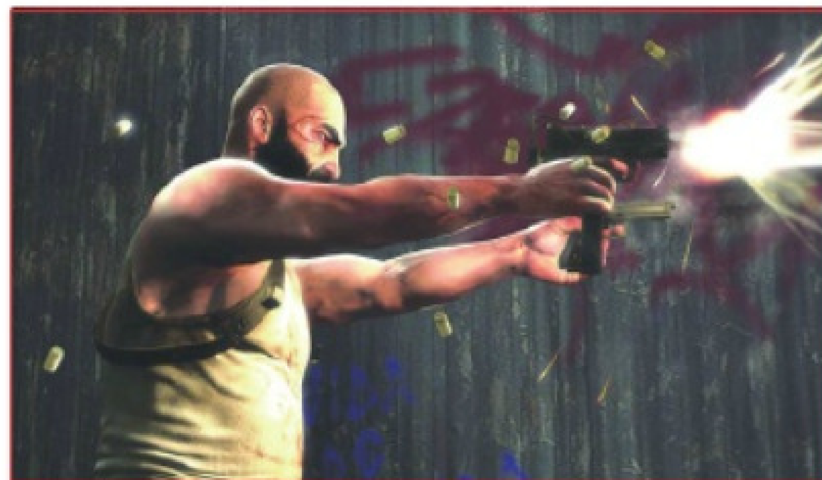
游戏的灵感似乎来自于《罪恶之城》和《精英部队》这两部描述巴西黑帮活动的电影

互动枪战

营造一流的枪战场面，是Rockstar Vancouver的工作中心。除了慢动作以外，常规状态下的枪战也相当重要。此次制作组在射击的操作上进行了不小的革新。原本Payne可以双枪速射，这并不是什么新花样，而新作中，他不但可以同时装备两支M92F手枪或Uzi这样的小型自动武器，还可手持一支大型枪械用于弥补手枪火力的不足。在截图中，我们已经看到了Payne一支手枪、一支霰弹枪杀敌的场面。手柄的RT和LT键用于控制两只手上枪械的发射，这种组合可以完成丰富多彩的配合攻击。如用一支自动武器将掩体后的敌人逼得无法抬头，然后在子弹打光以前绕到敌人的侧后方进行直接攻击。此外我们看到双手持枪状态下Payne的动作非常酷，如在无法腾出一支手的情况下，直接用单手为霰弹枪上膛，就像州长大人在T2中所做的那样。



如此身材，还能随意飞起么？



游戏使用了GTA4的Rage引擎，细节上无从挑剔

由于没有更多消息，更换了开发班底、放弃了帅哥形象和漫画风格的《马克斯·佩恩3》还真是需要谨慎乐观，请留意《大众软件》的持续关注。

英文名：Max Payne 3　本刊译名：马克斯·佩恩3　游戏类型：动作　制作：Rockstar Vancouver	
发行：Rockstar Games　期待度：★★★★	

《边境之地》是一款强调多人对战的游戏，即便在单机模式下，玩家也不会孤军奋战，在更多的玩家以及NPC加入进玩家队伍后，游戏会自动对关卡进行调整。敌人的数量、武器道具的出现几率、奖励物品的多少等，都会根据玩家当前队伍的人数进行动态变化，避免出现“僧多粥少”的局面

BORDERLANDS

边境之地

预计发售日：
2009年10月20日

■江苏 防弹手柄

■想把看到的一切都轰成碎片？可不是那么简单！

一个巨大的开放架构世界、无数的探险旅程、丰富的技能树……听上去，《边境之地》又是一个MMORPG，而Gearbox Software告诉我们，这将是一款“以FPS之表行RPG之实”的作品，它的这种混血风格将介于《辐射3》与《生化奇兵》之间，如果你还对这个概念有疑问，让我们开始这篇文章吧。

异星寻宝之旅

在《大众软件》之前的前瞻中曾简单提到，《无主之地》的故事发生在一个名为“潘多拉”的外星世界中，玩家与其他3名赏金猎人组成了一个寻宝部队，探索和回收外星人留下的先进科技。走下飞船之后，玩家会对潘多拉星球的面貌有一个非常直观的印象：遮天蔽日的沙尘暴、一望无际的由裸露岩石构成的荒芜大地、零星点缀在荒原中的废弃棚屋以及飞船残骸……这个世界只有黄、红和黑3种主色调，这里就是玩家在腐朽中寻找神奇的舞台。而随着流程的继续，你也将在这个星球上找到“别有洞天”一词的真实含义。


早期游戏画面，除了卡通渲染的风格，其实画面素质与现在相差不大


看上去玩家的敌人都是一些变异人组成的流寇

原来，在未来，贪婪的人类已经将银河系的资源洗劫一空，几艘殖民太空船驶向位于星系边缘的潘多拉星球。就像以往的殖民历史一样，人类势力均宣布对这个星球享有主权，其结果就是展开采矿竞赛，除了政府军和大型公司以外，还有淘金者的到来，玩家也是这批淘金者中的一员。随着地表的深入，人们发现这里并不是一个拥有矿产资源的星球，而是一个史前外星文明的摇篮，在这个星球上隐藏有大量的外星技术，原本在潜规则下“闷声发大财”的人类势力，在面对这些利益诱惑时开始大打出手。在7个地球年之后，潘多拉星球从冬天过渡到了春天，在地下冬眠着的各种异形生物也开始复苏，而在这里进行殖民活动的人类也随着复苏的神秘力量出现变异。

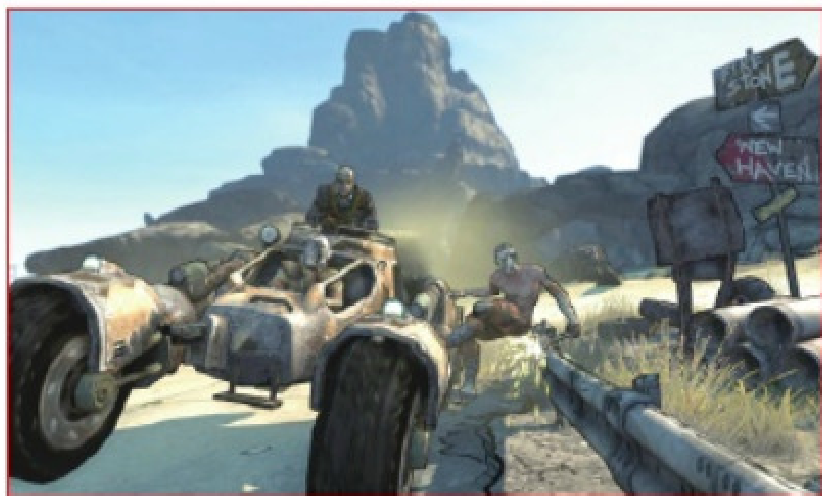
艰难的行动

就在人类实力面对巨大的威胁一筹莫展之际，幸存者们通过无线电接到了


荒无人烟的小镇，隐藏着巨大的危险


被喷火器点燃的可怜敌人

英文名：Borderlands　本刊译名：边境之地　游戏类型：射击　制作：Gearbox Software
发行：2K Games　期待度：★★★★



游戏中的载具非常丰富



这种头戴面具手持斧头的敌人，是游戏中一种低级杂兵



至少从这张截图上可以看到，游戏的HP计算方式依然非常传统

这样一则信息：在潘多拉星球的一个山洞内，存在一个可以自由操控这个星球生物、物理特性的“信标”，同时也汇聚着上古先民保存下来的一切秘密。但这则讯号只告诉了人们这一秘密，却没有说明这一秘密究竟安放在什么地点，因为第一个发现“信标”人类小分队已经全部被看守这一秘密的异形生物屠戮殆尽。尽管这有可能是异形留下的陷阱，但所有人都认为这是逃离潘多拉的唯一途径，而玩家所在的四人小队，也将向这根救命稻草发起全力冲击。

也许在面对这样一副荒凉的景象后，你会感到相当迷茫——这样一个就连地标性建筑或地形都不存在的鸟不拉屎（如果这里有“鸟”这种生物的话）世界，让我们无所适从。但是很快，一个尖细的机械合成人声会来引导我们，这就是“奉承者”（Claptrap），这是一个小型的导航机器人，其“长相”非常类似孜孜不倦的垃圾处理干将WALL-E。“奉承者”也将是玩家整个冒险过程中的向导、通讯器、任务管理器，以及用以调剂身心的小玩具，听上去比《潜龙谍影4》中伴随Snake爷爷作战的MK.II机器人的功能还要多。

基本操作揭密

在跟随“奉承者”进入一个小镇之后，游戏演示了射击这一玩家们最为关心的游戏方式。从操作上看，LT键（以Xbox 360手柄为例）选择进入准星瞄准模式，RT键控制开火，这与FPS游戏并没有二样，但既然是一款RPG与FPS混血的作品，自然不可能在安排一大堆技能树后，照样让玩家用各种捡到的强力枪械轻易将目标轰碎。影响射击的首要因素是武器准确技能（Accuracy Skill），这可以跟随玩家当前等级的提升而提升。第二个是单一武器的熟练度（Proficiency with Particular Weapon Type），这类似于我们在RPG中看到的武器技能点，决定玩家所专精的武器类型。在等级不足的情况下，玩家的瞄准会出现“指东打西”的情况。

由此，即便是再高端的FPS玩家，在RPG的规则之下，都不可能驾驭得了《边境之地》的枪战。制作组表示，射击的稳定度，是RPG要素对FPS环节唯一进行制约的地方，只要能够瞄准，低等级角色射出的一枚大口径子弹，一样可以要了高等级角色的老命，而这是在《辐射3》中所看不到的。

角色信息

单机模式下的4名角色如下：

Brick，一个坦克式的壮汉，擅长肉搏攻击以及重武器的射击。Demo中显示，即便在赤手空拳的状态下（事实上这是Brick威力最强的时候），玩家也可以用RT和LT键来控制他的一对老拳重击敌人，显得非常过瘾。

Mordecai，擅长使用狙击枪的猎手，还能够随时携带数种宠物（如猎犬、猎鹰）作为牵制和侦查手段。

Lilith，能够使用大范围攻击魔法的角色。

Ronald，职业士兵，擅长各种轻型军械，并且可以在固定地点部署无人炮塔以及工事作为防御手段。

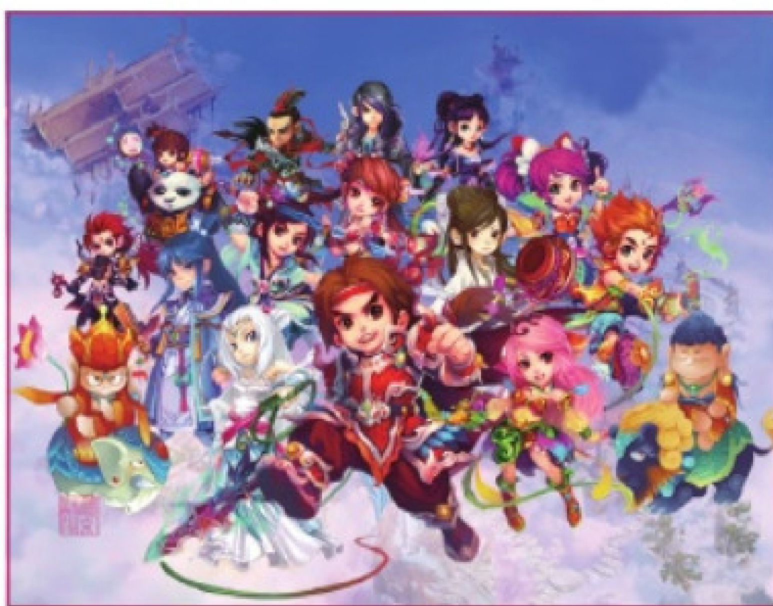
角色的设计是这样的：角色的HP被消耗殆尽，人物并不会死亡，而是转入“Fight for Your Life”系统：人物会双膝跪地，此时依然可以控制角色使用手枪来射击敌人，但在规定时间内不能得到队友的援助，此时一旦再受到一定的伤害，就会立刻死亡——熟悉“死剩4个人”的玩家，应该非常了解这一机制的功能以及目的之所在。

无尽的任务

游戏的任务设置采用了RPG游戏中司空见惯的模式，包括传统的猎杀某一目标、跑腿和回收特定物品这样的任务类型，完成这些任务除了经验值的提升以外，还会获得金钱以及武器装备的奖励，在接受任务并且将其设定为“激活”以后，任务点会呈现在大地图上，而玩家的罗盘也会指引玩家前进的方向。除了主线任务以外，游戏中将包含140个左右的支线任务，此外潘多拉星球上还会有一些特定区域会固定刷新强力敌人，这样也给喜爱“刷宝”的玩家留下了谋杀时间的理由。即便在通关游戏后，游戏的编辑器依然会自动制作各种随机任务，玩家的探索永远也不会结束。P

头条新闻

■《梦幻诛仙》内测号开始发放



继8月封测之后，完美时空正式宣布《梦幻诛仙》于9月开启内测。《大众软件》将进行有奖问答发放账号活动，有兴趣的读者可将问题答案发至小编邮箱psychoo@popsoft.com.cn，便有机会获得内测资格，同时可关注上下刊“大众试客”栏目及“试客”网站www.poptry.com。

问题如下：

1.《梦幻诛仙》共有几大门派？分别是什么？

2.《梦幻诛仙》中，是否需要所有队员都有飞行道具方可组队飞行？

3.《梦幻诛仙》六大门派中，都是《诛仙》小说里原有门派吗？

内测期间评测稿件可发至小编邮箱，如被《大众软件》选登，便可获得游戏相关周边奖品。

■完美时空举办《非常完美》点映礼



2009年8月9日，完美时空联手百度电影公社于北京金宝汇百丽宫电影院举办了《非常完美》首场点映礼活动。主演章子怡、范冰冰、苏志燮、何润东、姚晨等一同参加了现场活动，与《热舞派对》游戏主创人员及玩家代表共同观看了《非常完美》。

作为首次在影视领域投资，完美时空互动娱乐有限公司总裁竺琦表示：“完美时空一直希望提供给用户全方位的娱乐体验，电影和游戏都是广大用户喜欢的娱乐形式，相信二者的良好结合会使玩家朋友感受更多。”竺琦认为：“《非常完美》在电影中有机植入了时尚舞蹈类网游《热舞派对》，我们希望依托网游核心业务推动更多领域资源的整合，在更广阔的互动娱乐行业带给用户全新体验。”

■《诛仙2》9月22日公测



完美时空宣布，《诛仙》续作《诛仙2》于2009年9月22日正式公测。完美时空表示：“在忠实原著小说的基础上，《诛仙2》大量参考《山海经》《搜神记》等中国古代神话，以及现代东方玄幻小说等，倾力打造最符合东方传统文化的完整世界观，力图为玩家奉上最原汁原味的东方玄幻大餐。”《诛仙2》设定两大完全独立的阵营体系，分别为探寻天道奥妙的人族修真者和上古神族的后裔。

■纵横中文网2.0全新版本上线

由完美时空投资的纵横中文网发布于2008年9月，致力于中文原创小说及各类动漫，目前进行了2.0全新改版。新版本中，增加VIP频道、书讯频道以及个人空间，对阅读系统、作者专区、推荐系统和排行系统进行了更新。纵横网表示：“此次改版主要目的就是让用户在查找、订阅过程中更加便捷，使阅读界面更加清晰整洁、功能更加集中。各种分类更加精细和丰富，让拥有不同阅读习惯的读者都能轻松找到适合自己的娱乐。”

月评

■完美时空的全面娱乐化

也许再过几年，就很难再用“网络游戏公司”来定义完美时空。目前完美旗下拥有纵横网、完美音乐台、网页游戏运营成都叶网，加上近期电影《非常完美》的上映，可以看到完美时空全面进军娱乐产业的信念和脚步。

实际上这也是一个趋势。

从盛大的“盒子”计划，到巨人的“选美”推广，几乎所有网游巨擘都在或多或少地往外渗透着“娱乐精神”，其中又数完美时空走得最远。

电影《非常完美》中，主人公漫画家苏菲（章子怡饰）不停玩着《热舞派对》，她笔下的动漫角色就是游戏中一款宠物。电影中植入广告已经不是新鲜事，比如《变形金刚》中擎天柱那句“Ebay”，只不过这次完美不但是广告商，更是投资方，这就是所谓“全面娱乐”的真谛，可以在电影里宣传游戏，也可以在游戏里宣传电影，可以在小说里宣传游戏，也可以在游戏里宣传小说，反正都是自家产品。

把用户群紧紧锁定在年轻人身上，进行全方位的宣传和推广，这就是完美时空的战略布局。不过，作为起家根本的网络游戏，现在仍然是完美时空的主要资金来源，一直在加强这一块的人力财力，前不久完美时空就对媒体表示：“完美时空上市以来曾经面临过新产品上市的真空期，经过调整结构后，现在完美时空希望保持一个长期的战略，有一个稳定的增长率。为了追求稳定，完美时空把未来的游戏做得比较有节奏，争取每季度都有新游戏产品推出。”P



《非常完美》主创人员参与点映活动

赤壁
●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://chibi.wanmei.com/

■北京 紫烟

七星湖——实力与势力的此消彼长

南蛮地图上那个神秘要塞中，七大湖泊洱海、滇池、神鱼泉、抚仙湖、祁麓湖、西龙潭、白水塘像七颗闪耀的明星，环绕着要塞的核心区域落星盘，它就是历史上著名的要塞七星湖。七星湖是《赤壁》继子午谷要塞开放之后的第二个战略要塞，在这个要塞中孟获军作为新的第四方势力加入进来，和子午谷中的五斗米相比，它的实力更加强大。

在这个要塞中，玩家的名望上限突破20 000点，新的爵位——子爵同时开放，新的要塞争夺战也同时拉开了帷幕！到底七星湖给我们带来了什么，还是跟着我的脚步走近七星湖来看看吧！

阵营战·七星湖

七星湖要塞不是所有的玩家都可以随便进入的。只有当玩家的爵位达到男爵之后才能在七星湖的要塞中完成战术任务。

当玩家爵位达到男爵之后，会在未央宫本阵营的管理员（坐标126,334处）处接到阵营战·七星湖的任务。接取之后和七星湖传送使对话，进入七星湖要塞，面见本军大营的最高主将（以下均以魏国阵营为例）。对话后任务完成获得30万历练值奖励，同时开启后续任务阵营战·孟获友好度。玩家需要前往孟获军营，面见孟获才能完成，完成后获得30万历练值奖励，并同时孟获军的友好度。

七星湖战术任务

七星湖作为一个全新要塞，除了要塞争夺，最重要的职能就是获得名望值。在七星湖要塞中，玩家每天可以在本国主将处领取4个战术令和100点斗气值。

在甄宓处刷新战术令，即可接到新的名望任务，这些任务突破了20 000点名望的上限，给玩家开辟了一个冲级名望排行的新天地。

玩家除了每天免费领取4个战术令外，还可以使用商城道具将军令在长安西市的神秘商人处兑换战术令，每天可以兑换3次，每个将军令可以兑换一个战术令。如果玩家在子午谷大营领取过战术令，那么在七星湖将不能再领取。

七星湖战术任务，在大帐内的魏军军师甄宓处领取。

战术任务共有5种：

红色任务——完成后消耗40点斗气值，可以获得相应的历练值奖励和390点名望

紫色任务——完成后消耗40点斗气值，可以获得相应的历练值奖励和72点名望，并同时获得1个沼泽猛将奖状；

蓝色任务——完成后消耗40点斗气值，可以获得相应的历练值奖励和63点名望，并同时获得1个沼泽兵长奖状；

黄色任务——完成后消耗40点斗气值，可以获得相应的历练值奖励和60点名望，并可以获得1个蛮兵奖状或者1个沼泽兵长奖状；同时完成黄色任务还将额外获得孟获军的友好度，在要塞争夺战中，与孟获友好度最高的阵营将在战斗中获得孟获军的帮助。此外，完成孟获军相关任务可获得蛮兵奖状，蛮兵奖状可以在本国参军处购买脸谱来兑换孟获军人物图鉴，一旦凑齐八个孟获军人物图鉴，即可获得独有称号“南中蛮王”，持有此称号后，玩家再次完成浅黄色和深黄色任务时可获得双倍名望的奖励。

绿色任务——完成后消耗40点斗气值，可以获得相应的历练值奖励和51点名望，并可以同时获得1个兵士奖状。

无论是哪种颜色的任务，当玩家的斗气值不足40时，所有的奖励名望和物品都将大幅减少。除了战术令任务，玩家还可以用200点活力值兑换名望任务，完成后获得150点名望值，每天可完成5次。

全新冲突点数玩法

两大要塞的出现，让争夺战变的更加的激烈，到底哪个要塞才是奇袭战的战场呢？冲突点数玩法解决了这个问题，系统将根据子午谷或者七星湖玩家完成任务的次数为判断。如：本周七星湖完成任务的次数超过子午谷的完成任务次数，则本周日玩家可以在七星湖发动要塞奇袭战。而当某个要塞发生奇袭战后，该要塞的冲突点数将重置为零。此全新玩法令占领要塞的国家在拥有更加丰厚奖励的同时，也将面临更加严峻的挑战，而失败国将可以在周日得到一次自行决定开战时间的奇袭机会，拥有了反扑的良机。P


护送象牙车


破碎的木块任务


七星湖宝物百草寄仙曩


沙腊孑鱼


收集隐藏情报匣

梦幻诛仙

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：内测
●官方网站：http://mhzx.wanmei.com/main.htm

■北京 天外飞仙

《梦幻诛仙》中八大场景

《梦幻诛仙》背景源自《诛仙》小说，演绎全面“诛仙”世界。其中首次披露《诛仙》小说中不为人知的大量隐秘故事，弥补了原作中未涉及的剧情空白，并以全新人物多种角度诠释世界，展现出庞大的“诛仙”时代架构和无限魅力。



河阳城

这里是一个安详的小镇。耍猴的卖艺的，开饭店的捕渔的，称得上包罗万象。面对着大批的修真人士，他们从最初的惊讶和畏惧，慢慢地将态度转化成了了然和亲切。走在石板铺成的道路上，清凉的风拂面而过，往往会让所有冒险者停下脚步，享受这一时的惬意。

由于靠近灵气环绕的青云山，小镇甚至也产生了一丝美丽的异变。在这里，既可以看到春夏秋冬四季的美景，也可以巧遇那些充满灵性的宠物宝宝。这是一个令人倍感温暖的小镇，迎接着每一个人的到来。

在梦幻诛仙世界里，河阳城算是最大几个中心城镇之一。此处出售各种物品的店铺也是最齐全的。梦幻诛仙玩家的修仙之旅就是从河阳城开始的。如果你是初次到梦诛的玩家，对整个梦诛世界人生地不熟的话，就要去找河阳城的周一仙来为你指点谜经啦。通过周一仙的介绍，你不但能对河阳城有个大概的了解，也会认识河阳城里大部分的居民，他们可是会对你以后的修仙之路起到至关重要的作用哦。

当然，周一仙在指点你的同时也需要小小的考验一下你的实力哦。你可以先去河阳郊外练练你的身手。不用怕，这里的小妖怪都是非常容易对付的。

十万大山

南疆恶地位处神州浩土极南，传说那里穷山恶水，盛产毒虫猛兽。与中原地带最为明显的分界地便在极南，群山蓦然崛起，一座连着一座，高耸入云。

巍峨高耸屹立的大山隔绝了南北往来，中原之民无法南下，那些异族蛮人也难以北上。但在千年之前，一次不可思议的天雷浩劫从天而降，方圆千里之内的百姓死伤无数。浩劫过后，有人发现，在巍峨山脉之中，天雷巨力竟硬生生将高山某处劈开，露出了宽仅三尺的一条黑漆漆的幽暗小道。也就是从那个时候开始，世间流传起十万大山之中，隐有蛮族怪人，不时侵扰民间，边陲百姓苦不堪言，直到焚香谷一脉的出现。

十万大山在游戏中是高级练级场所。这里可都是70级以上的怪物。如果


河阳


十万大山


十万大山深处


镇魔古洞


空桑山

你对十万大山充满着好奇心，我劝你还是先把自己修炼到一定程度再来吧。

镇魔古洞

在烟波浩渺的十万大山深处，有着一处不为人知的神秘邪灵之地——镇魔古洞，相传千年之前，那里就封印着世上最为凶残的邪灵，谜一样的兽神，藏身在谜一样的洞穴。不过没人能证实这个传说，因为进去的人没有一个能活着出来。到底镇魔古洞隐藏着什么不为人知的秘密？如果不想白白断送性命，千万不要轻易靠近，最好当你成为《梦幻诛仙》中真正的强者时，再来探寻它的神秘。

空桑山

空桑山在八百年前乃是魔教妖人集聚之地。

方圆百里之内，一座大山险峻高耸，但多岩石少草木，一片荒凉。空桑山虽然比不了青云山通天峰那般高耸入云，但也不显低矮，这里偏僻险峻，往往让人无路可寻，更显一丝诡异。当晕黄的夕阳照在空桑山上，仿佛带了几分萧索，也有了几分可怖。空桑山是京城到小池镇的必经之地，那里的茶摊和驿站给了来往的行人一个暂时停足休息之处，也让荒凉冷漠的空桑山多了几分喧闹景象。

万蝠古洞

万蝠古洞是位于空桑山山阴背阳处的千年古窟，是一个巨大的半山洞穴，位在山阴背阳处，微微向下倾斜，只有洞口有些许光亮，再往里处便是漆黑一片。站在离洞口很远的地方，都能感觉到洞里阴风一阵阵的吹出，拂过脸上，阴冷入骨。同时隐隐还有些沙沙声传来，似低语，似鬼哭，让人头皮发麻。洞穴顶端离地极高，山洞顶端密密麻麻地倒挂着无数黑色的蝙蝠，几乎看不到山洞的岩石。万蝠洞也是因此而得名。

万蝠洞虽然是如此的阴森恐怖，但是万蝠洞内却是张小凡与碧瑶初生情缘的地方。如果你也想找到你的今生的情缘，你也可以来万蝠洞碰碰运气哦。万蝠洞分为上下两层，这里可是初级玩家组队练级的圣地呢。

小池镇——满月古井

在东海附近内陆的小池镇有一口满月古井，当地有着这样一种传说：人人都会在满月古井中看到自己所爱的那个人的影子。

如果给你一个看到你心爱之人的机会，你会珍惜吗？

当年张小凡在井水中看到了碧瑶的影子，注定了一场真挚的爱情；而你，有没有想过自己会看见谁的容颜？ 枫叶的飘落，时光的逆流。你是否能够保护水中的倒影？又是否可以承托住一个世界的未来？整个梦幻诛仙世界有太多太多的未解之谜。未来为你而来，世界等待着你的选择。

青云山

青云山连绵百里，峰峦起伏，最高有七峰，高耸入云，平日里只见白云环绕山腰，不识山顶真容。青云山山林密布飞瀑奇岩，珍禽异兽满目皆是，因幽险奇峻而天下闻名。

不过更有名的，是在这山上的修真门派——青云门。

青云一脉创派至今已有两千余年，乃是当今天下修真正道之首。青云门弟子善用高深莫测的道法，能够驱役雷电、驾驭飞剑克敌制胜，更有数百年前青叶祖师传下的威力绝伦的"诛仙剑阵"。

在《梦幻诛仙》中，青云门弟子擅长群体法术攻击，能够使用种类丰富的群体法术攻击技能。也是六大门派中攻击数目最多的。此外，青云门还能够降低敌人速度和法术防御，为友军解除负面状态。

大小竹峰

大竹峰的山间云雾缥缈，如柔和的白色丝带轻轻变幻着形状。清晨里微带湿润的空气夹杂着清新凉爽的风儿，越过那一片翠绿的竹林，拂过大竹峰的山头。远方，后山那片青翠的竹林，隐隐传来山风吹动竹叶的哗哗竹涛，悠悠回荡，就连从那个方向吹来的风，也仿佛带着竹叶的清香和竹林的气息。

小竹峰盛产泪竹，泪竹正如其名，在竹子翠绿的竹身之上，遍布着一点一点粉红色的小斑点，宛如温柔女子伤心的泪痕，极是美丽。而小竹峰名字的来历也是由此而来。

大竹峰和小竹峰是30级以前玩家练级的场地，在小竹峰出现的妖怪都是些娇滴滴的女子。但是千万不要被她们柔弱的外表所欺骗，她们发起火来可不是那么好惹的哦。P


万蝠古洞


小池镇


青云山


大竹峰


小竹峰

完美时空国际版

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费
●官方网站：http://w2i.wanmei.com/

■北京 六月草

拉风战袍掀风云 领土之争拨英豪

独一无二的黄金公会战袍对一个公会来说是一种荣耀的表现。《完美时空国际版》近期举办的“梦想与荣耀”美丽公会精灵评选活动就抛出了这个公会大礼，为夺取这份荣耀，城战也就显得至关重要，只要战术合理，每一个公会都有可能成为城战中脱颖而出的英豪。

择地

标地的第一选择就是离离草原，其他的分别是：沼泽、暗香、落日。选择以上领地的原因就是帮派传送，以上地点都是60+、70+、80+的理想练级地点以及别针必经之地，这样会给帮派成员带来极大方便。标地的注意事项是：别太靠近比自己实力强的行会、别往强行会多的地方堆、别和钱多的没有地方花的行会抢地。理由是，太靠近比自己强的行会容易出师未捷身先死；而附近强行会比较多的地方是容易摩擦，因为实力都差不多，所以消耗下去行会就发展不起来；而和钱多的行会比下去经济会受损失，你可以标他的旁边再考虑攻打他。

初战

标下第一块领地之后，立刻给行会成员分队伍。因为城战地图分A、B、C三路，所以要队伍分成三大部分，每部分再分几小队。具体人员分配是，B路最强，A、C次之，职业搭配要平均。这样做的目的是要达到一样效果：B路最先进城，小怪清理完的同时A、C的队伍也应该到达，三路人马同时弄Boss（这个Idea来自我们的继续作梦同志）。有经济实力的话给ABC三路的最强队伍发放青铜符，共18张。所有的计划为的就是一个速度，要求速度的目的是：给会里的成员一种荣誉感、强大感，同时也测试下行会的城战纪律，速度快，也可以给非本会人员一个信息：这个会真的很强。

标地

很快就是城战第二个星期了，这个时候已经没有空城可以打了，所以面临的就是出师进攻别人的行会。这里需要考虑的事，将附近实力相当的行会联盟起来，以保证互相安全及发展。还是一样要标地，这个标地就要有技巧了，因为现在的行会每个行会都是大把的钱，所以标起来是很恐怖的一样事。一旦标的太高就有风险了，如果攻打失败就损失过巨，就算攻打成功也会损失10%的资金，所以这个阶段一定要慎重。

备战

地标下来了，接下来就要积极的备战。最需要做的是，速度帮行会成员分组，以保证城战将是在有组织有纪律的状态下进行的。具体分组一般可以分为：车队、清道夫、掩护队、机动队。车队：高级的SS拉车，有WX、MM、YJ协助，任务是拆除对方的违章建筑。清道夫：职业搭配平衡，任务是清除一切阻挡车队前进的活动障碍。掩护队：MG、FS为主要力量的队伍，任务是灭掉一切想靠近车队的敌对障碍。机动队：能随时调动的队伍，任务是偷袭、辅助、防守。以上编组完成后的同时需要考虑替补，因为并不是每个球员都可以上场踢球的，所以在城战前1～2小时内还得重新分配，用在线人员替换掉未在线的死号（人数上限80）。物资分配可以根据自己行会资金决定，优先考虑的是车队和清道夫。

短兵相接

城战中的语音平台应该是一个指挥中心，就像现在的国防部的地位一样，所以万不可轻视。我相信现在稍具实力的公会应该都有自己的语音平台，例如UT、IS、TS等。战斗响起，集合主要力量直接在B路推进，尽量打水晶，不要把时间浪费在塔上。A、C各留一个比较信得过的YJ看守，一旦发生状况直接调动机动队扑杀对方拉车的SS。没有车的队伍不足畏惧，因为他们绝对弄不动防守塔，唯一需要担心的是他们迂回从背后冲散进攻的队伍。因为战场几乎是不可预测的，所以很多情况需要同学们自己临场发挥，主要是不能让队伍乱。车队尽量同时前进，一个点无法突破就选第二个点，不要让队伍丧失士气，给所有人灌输一种意念：胜利最终是在我们手中。有时候偷袭也是必需的手段，不过要自己选择适当的时间。P


灭魄真诀


肉搏者之怒


狮子吼


妖精——荆棘阵

新武林外传

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://wulin2.wanmei.com/

■北京 银铃教主

《新武林外传》之斧圣传奇

从路人口中得知新武林的消息后，我缓缓地放下了手中的锻造锤——残阳岛一役后，我在七侠镇砸了一年的铁，这一年，我在邱千刃老前辈那里学得了很多江湖的真理。我已不再是当年那个挥斧南下，屠戮万千外族恶徒的修罗猛将。我只想多锻造几把绝世好斧子，为身处前线的将士们尽一份绵薄之力。

我厌倦了战乱，我不想再眼睁睁地看着……想到这，我奋力地砸起了手中的锻造锤，飞溅的火花向四处崩射……“无名伯伯，你怎么了？”似乎我的行为吓着路边的小叫花子小翔，小翔是我的唯一的朋友，这一年来，我没有和别人聊起曾经的那一段段往事，只有这个小叫花子与我相交甚好，也算是忘年之交。“哎……”我长叹一口气。“无名伯伯，我们一起去冰火岛吧！皇上招募各方豪杰前去，俸禄很好，绝对顿顿都可以吃饱饭啊！”“我……不去！”我只是个铁匠，去那种地方做什么呢？

“无名……”夜晚，师傅邱老前辈喊我进了卧房，我应声而入。他是我最值得尊敬的导师。“男儿立于世，理应做出一番轰轰烈烈的大事。你在我这学艺已有一年余，而今，你随军一同去冰火岛为将士们铸剑吧！”“可是，弟子立誓不再从军沙场！”“果真是败军之将啊！”邱老前辈叹道：“你这等出息，我亦不愿再收留你——让你去前线铸剑而已，你会惧怕战场吗？”“我……”“你走吧！从此之后，你我再无瓜葛，快从我眼前消失——滚！”我从师傅房中退出，彻夜难眠。次日，我别过师傅，与小翔一起，踏上了远赴冰火岛的军船。我的身份是随军铸剑师，我带上了我最称手的铸剑工具，也带上了“它”。该面对的，迟早要面对。

火岛，清凉城。清凉城拥有悠久的历史，城主在说客的几次往返后，已经欣然归顺我朝——如果每一次的争夺，都可以这样解决该有多好！清凉城很快成为了我军一个重要的军事枢纽，我们驻扎于此，亦从此处开始，抵御冰火岛外族的入侵。天朝475年，夏月，外族的前锋圣炎女卫和修罗炎女终于兵临城下。我军损失惨重，城池沦陷将成定局。我等后方人士已经登船，做好了弃城撤退的准备。我一件件地搬运着我的工具，当然还有“它”。虽然其间“它”不太安分，不过我已用我的意志安抚它，不要冲动。在巨型军船的三楼，我看到外族入侵者开始屠城——善良的清凉城居民投靠了我们，此时我们却弃之不顾。我们是什么军人？难道仅仅是为了找寻公主而来吗？突然，我发现了一个非常严峻的情况——小翔不见了！小翔自入伍后，由于天生的资质，很快成长为一个伍长，眼下，他所率领的部众已经迷失在城中尚未撤回。我不能不管这位好伙伴！我背上了“它”，不顾阻拦地冲入了慌乱的人群中，直逼战区核心位置。很快，我发现了小翔，他已遍体鳞伤，不过仍在顽强战斗——似乎伤势并无大碍，我搂起他就要撤，却被他一把拦下了！“无名伯伯，我还有那些兄弟，他们还在城中！你不会武功，先走，我要去救他们！”小翔几近力竭，手指却一直指向前方，我远远望去，弥漫的硝烟中，依稀看到一些正在被斩杀的我军士兵……这令我想起了……此刻，背上的“它”陡然发出近似怒吼的咆哮！

“呼——”我揭下背上的包袱，将“它”的真身显现了出来。一年来，它与我一起卧薪尝胆，追忆逝去兄弟们的亡魂。如果逃避征战是我对当年指挥失力、造成全军覆没的忏悔，那么眼前，我需要用我的双手，保护我最重要的兄弟们，这才是我应该做的！伴随着包袱的抖落，小翔愣得说不出话来——一把金灿灿的巨型琉璃大斧，伴随着镇魂歌般的鸣响声紧紧地握在了我的手上。

“那是上古圣斧——猛志固常在！难道那人是……”敌群中传出惊愕的呼声，不过我没有给他们更多的时间去惊叹什么——看到了这把斧子，他们的生命亦走到了尽头。我已杀入敌群中，十二诸天珈楼罗印将他们封印住，并以罗皇碎海闪等绝对杀招逐一结果掉……久违的快感袭遍我的全身，这种感觉，一直持续到敌人尽灭。

战后，虽说别人依旧用过去的名号称呼我，不过我深知自己不配享用那头衔。我将猛志固常在升级为百级巨斧“断背山”，持续保卫着清凉城的百姓。眼下，我已晋级为守城大将军，小翔是我的副官。不过我依旧自称“无名”，因为名号不重要，做什么事情，才是一个人存在真正的本质。冰火岛，我将持续留在此处战斗，为了我逝去的兄弟，以及我必须恪守的职责……


来吧，敌人


你是不是偶尔也会有乘上一搜不知道去哪里的船的冲动？


休息一下吧，也许是最后一站


雪花飘在脸上，如刀割

头条新闻

■《王者世界》开新服 五大线上活动



《王者世界》于8月19日推出一组新服，五大线上活动也同时展开：

新服开启后，玩家通过提升自身游戏等级，且等级在服务器总排名前10位的玩家将获得官方赠送的游戏道具；

新服开放期间，玩家在雅典外面附近的一个NPC接到给新手送礼的任务。玩家需要完成任务的要求（给新手送礼50次），获得“慈善家”称号。在活动期间所有获得“慈善家”的称号的玩家，将获得官方赠送的物品奖励。

新服开放期间，所有登录新服的玩家只要在活动时间段在线游戏，就可以获得300%经验值。

新服开放期间，玩家通过无限制联赛获得“亚特兰蒂斯硬币”。官方将对服务器内各类硬币收集数量最多的玩家给予“神之金属强化石”作为奖励。

新服开放期间，官方将会在固定时间，根据玩家的等级赠送金钱、宝箱、结晶。

■EA SPORTS FIFA Online 2 球员数据库改版



EA Sports FIFA Online 2新版的球员数据库首页中，增加了“对比列表”的链接，“热门球员排行榜”和“热门球队排行榜”的按钮，以及“所有球队”的按钮，都为本次改版新增加的功能。

使用对比列表，玩家在球员数据库查看感兴趣的球员时，把他们“加入对比列表”，然后点击查看“对比列表”，就可以看到希望进行对比的球员名单，最多能同时加入20名球员到对比列表中，玩家可以同时进行对比的球员数量最多是4名。

热门球员排行榜是依据前一天的累积关注度进行排名的。球员被搜索查看的次数越多，其关注度就越大，排名就会越高。热门球员排行榜的榜单每次显示排名在前20位的球员。同样的，热门球队排行榜也是依据前一天的累积关注度进行排名的，榜单每次显示排名在前20位的球队。

点击“所有球队”，玩家会看到列出目前游戏中的所有球队的页面，包括国家队和各国联赛的俱乐部球队。点击球队的名字，就可以打开该球队的页面。

■《名将三国》技术测试开启



《名将三国》技术测试于8月10日正式开启。本次技术测试除了开放第四章节关卡及任务、提升角色等级上限至Lv50外，还对大量游戏细节进行了修改与调整。同时，诸多活动也随技术测试开启一同展开。

凡参加《名将三国》内一或内二测试的玩家，都可在本次技术测试期间前往活动大使处领取一个新手礼包和5000点金子、2000点金票。玩家每天上线都可以去商城领取3个复活币。每天在线一个小时，可以领取一个签到卡及300点金子。每天在线满3小时，可向相关的NPC领取500点金子。技术测试结束前一周，玩家可凭不同数量签到卡换取公测不同时限的VIP卡。

月评

■从实践到理论

ChinaJoy上九城发布了两条新闻，一则是宣布代理《三国群英传2 Online》，一则是公布脱胎于MU的MUX，其实还有另外一则消息很多人没有注意到，那就是在第二届中国游戏开发者大会上，第九城市与复旦大学国家示范性软件学院正式签约，成为复旦大学数字娱乐方向工程硕士学位培养的首个重点合作伙伴，与复旦大学共建“数字娱乐专家顾问委员会。”

在上期月评中提过，九城现在非常注重自主研发能力，但MUX和《名将三国》仅仅是个开始，距离九城的目标远远不够，且开发与运营不同，在网络游戏这个“产品为王”的市场中，开发需要实实在在的东西，适合运营的一些操作手法无法起到作用。开发最需要的是什么？人。

如果对游戏产业有了解的读者一定知道，尽管有越来越多游戏专业或者培训机构出现，但游戏人才还是极度缺乏，其中最为稀缺的就是创意人才和程序人才。记得当年“大菠萝2”的MPQ文件被破解后，大家赫然发现暴雪竟然是用Excel做的数据库，所有人都惊呆了。

主要说下创意人才。不管在游戏圈还是动漫圈，有这样一种说法，我们不缺技术熟练的熟手，缺的是创意。

这一观点在游戏美术中彰显得非常明显。当我们在官网看到那些原画、壁画时，每次都觉得“哇！看着很不错”，但实际进入游戏时就发现根本不是那么回事，所以要说国内网游做得最好的是什么，我觉得是插画……

所谓创意人才，除去灵光一闪的顿悟外，更多需要对“游戏理论”的研究，而对于网络游戏来说，还需要对“数字娱乐”发展趋势的了然于胸。

我们不能说九城与复旦的这次合作就真能培养出几个顶尖级娱乐人才，但起码这种尝试、这种态度值得鼓励。P



MUX能否吸引MU老玩家？

FIFA Online 2

●制作：EA Sports ●运营：第九城市
●游戏类型：体育 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://www.eafifaonline2.com/

■上海 morphy

在FIFA Online 2中发现2009十大巨星

暑假虽然欧洲五大联赛都已经结束，但是球迷关注的焦点还是不能离开这个欧洲大陆，因为欧洲转会市场的大门已经打开，相比较于各自的联赛，转会市场中的你争我夺对于各大豪门来说更是一场没有硝烟的战争。今年各大豪门更是将这一争夺演绎到了极致。







转会费9400万欧元



转会费6500万欧元



自7月1日转会市场正式开放起，各大俱乐部完成了众多超重量级别的大型转会大戏：皇家马德里重磅出击，给了人们一连串的意外和惊喜；巴塞罗那也不甘示弱，伊布拉希莫维奇与埃托奥的互换给球迷上演了一出足坛版的乾坤大挪移。无论是球星的质量和数量都是往年所不能比拟，作为唯一得到国际足联授权和尽量贴近真实的足球游戏——FIFA Online 2其最为鲜明的特色之一就是游戏所有球员、球场、俱乐部等数据均为真实，一款游戏即是一部足球百科全书。那么就让我们以FIFA Online 2中的权威数据来细说一下这2009转会市场上的十大巨星吧。

标王——C.罗纳尔多

当皇马主席弗洛伦蒂诺宣布他将要重新打造一艘新的“银河战舰”的时候谁会想到这个足球界的宠儿，当今足坛王者会成为这艘战舰的舵手，翻开C.罗纳尔多的简历看一下吧：世界足球先生，欧洲金球奖，3次英格兰超级联赛冠军，1次欧洲冠军杯冠军，众多的奖项都集于一身，他在FIFA Online 2中能力值达到1571，擅长右边前卫，前腰甚至前锋，其身体，进攻和组织都名列前茅，特别是他的进攻能力，95的加速、94的速度、93的任意球、91的射门精度，无人能出其右，其在皇马的新赛季中必定能够利用他可怕的天赋和进攻能力，在西甲中掀起一阵巨浪。

金童——卡卡

作为今年夏季市场上第一个重磅炸弹，金童——卡卡转会新闻总是占据了各大媒体的新闻头条。从AC米兰想要卖掉这位旷世巨星，到切尔西对卡卡的追逐，到最后的与皇家马德里签约，是什么样的能力，让各国的豪门俱乐部对这对巴西巨星趋之若鹜？

在FIFA Online 2中，卡卡的能力值为1528稍稍比C罗低一些，拥有254的身体能力、526的进攻、524的组织能力，擅长右前卫的他拥有着过人的组织和进攻能力，一度被视为米兰的非卖品，6500万欧元的转会费估计也让皇马主席弗洛伦蒂诺偷笑好一阵呢。

新星——本泽马

你以为新一代“银河战舰”的打造就这样结束了么？并没有，C罗和卡卡的转会只是一个开始，这次皇马的眼光停留在法国新星——本泽马身上。其实并不能说本泽马是新

星，其实他也成名很早，早在2007年8月4日到10月29日，本泽马在法甲头11场中攻入11球，震惊欧洲。从此曼城、阿森纳、曼联、巴萨、国米、皇马都先后加入到这位未来巨星的转会战中，让我们来看看这位深受老爵爷弗格森喜爱的球星的能力吧。

在FIFA Online 2中，能力值达到1494的准球星（球星的能力值为1500），拥有着惊人的501的进攻能力，90的加速和90的射门精度让他在门前能够轻松的完成致命的一击，而且请你不要忘记这位新星还未到22周岁，以后的前途更是无可限量。

全能——伊布拉希莫维奇

皇马这边转会动作不断，而他的老对手巴塞罗那也酝酿着一笔大交易，这次加入巴萨的将会是整个欧洲最为强悍和全能的中锋——伊布拉希莫维奇。

巴萨为引进伊布所付出的代价，则是4600万欧元现金，再加上身价为2000万欧元的埃托奥以及赫莱布的一年免费租借，此外，国际米兰将有在一年后以1000万欧元优先购买赫莱布的权利。伊布的转会轻松成为巴萨历史上最大的转会事件。而伊布也确实对得起这个惊人的转会费，在FIFA Online 2中，伊布拥有1597的能力值，身体，进攻，组织，头球，他近乎无所不能，拥有192cm的身高，但是他并不笨拙，同时拥有欧洲最出色的脚下能力94的盘带和95的控球，成名于世的“蝎子摆尾”就完全体现出他85的反应速度。

多哥魔兽——阿德巴约

在欧洲大陆的另一端——英伦半岛上，转会浪潮也风起云涌。作为一名锋线杀手，阿德巴约在07-08赛季的英超赛季中打入了惊人的30个进球，从而得到了多哥魔兽的美誉。以2500万英镑转投曼城后使得曼城队开始成为英超的另一个新的豪门，在FIFA Online 2中，阿德巴约拥有1434的能力值，其中254的身体足以说明他非常出众的身体素质，89的体力和88的力量让他永不疲惫的场上寻找着每一个机会，可能唯一稍稍欠缺的就是就是在场上的稳定性。

南美射手——特维斯

就在英超头牌星夜投奔皇家马德里，红魔空甩着8000万英镑支票却迟迟找不到真正卖家的时候，爵爷的自家后院却又着了一把大火。这回给弗格森背后捅刀的是整个赛季都深陷转会传闻的特维斯，而这位曼联超级替补的去向，竟然可能是红魔的同城死敌曼城队！

特维斯在曼联的这两年拿了两次英超冠军，一次欧洲冠军杯冠军和一个联赛杯冠军，在FIFA Online 2中这位南美射手的能力值达到1573，足矣说明他不仅仅是只能在曼联队当超级替补。他具有较为平均的进攻能力，92的射门精度、86的加速和86的任意球能力，更为难得的是他的组织能力也达到497，也可谓是很出色的。相信他能在曼城队发挥出他更强大的进攻能力。

昔日金童——欧文

弗格森会用谁来顶替C罗和特维斯离开曼联后留下的41球空缺？在本泽马遭到皇马拦截、里贝里心属皇家马德里、比利亚与巴塞罗那情投意合、阿奎罗身价过高这样的不利条件影响下，最终答案出人意料，竟然是那个刚刚制造出32页精美简历推销自己的昔日金童欧文。

欧文成名很早，早在1991年加入利物浦青训营，1996年12月与利物浦签订职业合同，在安菲尔德的8年里其为利物浦上阵299次打进158球，随后欧文转会皇家马德里，辗转回到纽卡斯尔。上赛季，欧文在28场比赛中为纽卡斯尔打进8球，但是06/07赛季严重的十字韧带撕裂曾经让欧文缺阵一年。欧文在507场职业生涯比 赛中打进244球，在286场英超比赛中打进144球，是英超历史上排名第7位的前锋。

这位昔日的金童虽然实力有所下降，但在FIFA Online 2中，他还是拥有1381的能力值，其中90的加速、84的速度和82的射门精度，让他还是具有攻城拔寨的能力。

在加入到曼联后的他是不是能在老爵爷的手下焕发青春，再次提高他的能力值，让我们拭目以待。





转会费0

中场大师——迭戈

迭戈在12岁的时候就进入了巴西的桑托斯队。在2002年，他成为桑托斯队成年队的正式队员。2002年和2004年，他帮助球队夺得了巴西联赛的冠军。随后，在04年以800万欧元的身价转会了葡萄牙的波尔图俱乐部，顶替当时转会巴塞罗那的德科。迭戈效力的球队获得了06年的葡甲冠



转会费3500万欧元







转会费6600万欧元





转会费2450万欧元

军。在06年夏天，他转会到了德甲的云达不来梅，成为球队的组织核心。2009年的夏天这位中场大师转会到了意甲豪门尤文图斯，职业生业崭新的一页翻开了，在FIFA Online 2中他的组织能力达到了惊人的521，91盘带和短传、93的控球使得他拥有传出致命一击的能力，同时他也是进攻的多面手他还拥有497的进攻能力，相信很多人都在期待着他在尤文图斯的表现。

非洲猎豹——埃托奥

3届非洲足球先生，2届非洲杯冠军、奥运会冠军，3次西甲联赛冠军，2次欧洲冠军杯冠军，29岁的他拥有无数的荣誉，而2008～09赛季在巴塞罗那队在西甲联赛打入30个进球，冠军杯入球4个，在决赛中打入第一球，说明了他现在巅峰的状态，但是与教练的矛盾让他以差不多2000万欧元便宜的价格出走国米。

以1523的能力值在FIFA Online 2中不算是最高，但是93的速度、92的加速、93的射门精度领先于大部分的锋线球员，而523的进攻能力也展现了非洲猎豹在门前的嗅觉，随时发动致命一击。





转会费2000万欧元

最佳后腰——哈维·阿隆索





转会费3000万欧元

阿隆索来了！苦苦追逐一个夏天后，皇马终于签下西班牙后腰。在英超利物浦效力了五个赛季以后，阿隆索已经由当年的年轻小伙成为了中场大师。阿隆索在中场调度指挥上的潇洒自如、游刃有余，再加上他出色的大局观、准确的长传以及攻守俱佳的能力，让他迅速成为了英超中最好的后腰球员之一。

在FIFA Online 2里阿隆索拥有1550的球星能力，更让人惊讶的是他无论是组织还是防守能力都非常强，其中491的组织能力无愧于中场的大师，91的长传能力和89的短传能力让他能够给皇马的尖刀们——C罗和本泽马从容传出一个又一个的好球。

“阿隆索的到来能够让皇家马德里的中场流畅的运转起来，他在中场的组织能力完全是大师级的，阿隆索加盟皇家马德里对于球队的意义甚至超越了卡卡和C罗。”这就是对阿隆索的最中肯的评价。

作为以数据真实为最大元素的FIFA Online 2来说，这些球员的评分都是真实可靠的,并且会在游戏中及时更新这些转会的数据。但是足球是圆的，能力是否代表着一切还未可得知。毕竟足球运动靠的是整体的配合。可是这个数据完全可以供玩家作为一个参考，最终的结果是否如这一游戏评分来决定呢？让我们一起等待着比赛的开场吧。P





转会费2900万欧元





转会费2900万欧元

头条新闻

■《梦想世界》国家竞赛，体验竞技快乐



多益认为，把国家竞赛和普通国战放在一起，其实并不适合。因为国家竞赛包含了更多的战略元素，更讲究队友之间的配合。国家竞赛中，双方的目标是对方基地的图腾，破坏便获得胜利，玩家们并不是就这样单枪匹马地直接杀过去破坏目标。所有玩家出击前，都必须组成小队，领取出击物品后，才能正式发起进攻。出击物品中有威力巨大的破坏利器投石车，又有让你自由行动的虎符。虎符可以攻击任意目标，但是攻击威力小，而投石车呢，除了打图腾外，遇见上其他部队只能坐以待毙了。赋予了特性的队伍，让战斗变得更加刺激，气氛也更紧凑。

多益表示："每次摧毁图腾结束比赛后，玩家之间都不会产生仇恨感，还会大方地来张大合照，约定下次再战，欢乐的心情是从心里散发出来。不再一味地标榜仇恨和暴力，重视战略性和乐趣，这就是国家竞赛的过人之处。"

■《梦想世界》推出黑暗十二宫

《梦想世界》最新推出"黑暗十二宫"，需5个玩家组队进入。多益表示："这次需要玩家对付的敌人叫做星魔，实力比黄道十二宫的12个星灵要高一些，不过星魔的星座性格都没有改变，狮子座还是那么喜欢暴力，每次都有一个同伴被打得趴下，处女座还是那样喜欢慢慢折磨对手。"



多益介绍，黑暗十二宫的过程中还会随机遇到两位天使。其中一位可以为你解开光环和脚印的封印，为玩家角色增加属性；而另外一位天使会为你提供星座套牌的交换服务，方便玩家集齐整套牌，换取星座装饰。

■《逍遥传说》全方位更新



多益表示："作为一款人性化的游戏，《逍遥传说》特别照顾新人的感受。游戏新手最希望在游戏得到什么？不外乎三点，简单入门、轻松升级、融入体验，而这在《逍遥传说》中都体现得淋漓尽致。新手任务大幅增加了经验金钱奖励、细化了初级阶段指引内容、免费获得极其宝贵的洗点机会等，这些都可以让新手更快更轻松地熟悉游戏。其中新推出的"逍遥泡泡堂"活动，新手只要动动手点一下泡泡，就能马上获得经验和奖金；加上在战斗中的额外经验加成，让新手升得更快更逍遥。此外，对于带新人的老玩家，不论是场景练级，还是完成挖宝图等任务，都有额外的奖赏，这无疑是促进了'老带新'，游戏内外和谐都是第一的。"

月评

■ 核心还是轻型

近期《梦想世界》和《逍遥传说》都在更新上做足了功夫，囊括从低到高各项内容。多益表示："《梦想世界》的国家竞赛非常适合喜欢智力型活动的玩家，在国家竞赛中，选择不同的路线，分配职能和研究策略，或攻或守，一切都需要玩家开动脑筋。"

不知道从什么时候开始，游戏圈开始流行起给玩家分类——核心玩家和轻型玩家。核心玩家指那些不但对游戏本身有深入了解，更能旁征博引，从游戏联系到大宇宙的人群；轻型玩家则是休闲第一，随便玩玩，没那么认真。

这种分类尽管有些不严谨，而且也没什么必要，大家都是来玩游戏，何必分什么三六九等呢。不过从另外一方面讲，玩家与玩家之间确实有所不同，这就好像小时候去街机厅，总有人一个币打通，有人10个币也见不到第三关Boss。

网络游戏作为一种大众娱乐，必然要考虑到各类型玩家特点，很多事实告诉我们，过于高端是曲高和寡阳春白雪，过于低端是侮辱玩家智商。所以一款成功的作品，或者说一家成功的运营商，必须考虑到如何应对不同种玩家的不同需求，这便需要从游戏内容加以体现。

简单说，就是让每个玩家都有事情干。

多益的办法之一就是通过各类活动来达成此点，有针对休闲玩家的轻型活动，也有专门为核心玩家打造的高端活动。办法之二是改变游戏，比如降低新手难度、回馈老玩家之类。

网络游戏就好像一个虚拟社会，运营商就如同市长，想让这个城市得以发展，首先就要定好一个框架，且在不同时期对框架进行不同增改。就如同喂小孩子吃饭，你的目的是让他吃下去，选择拿玩具诱导还是直接打屁股，是门需要花些心思的学问。P



多益寻找到的"巨翼恶魔男配六翼天使女"新闻点

逍遥传说
●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：收费运营
●官方网站：http://xy.henhaoji.com/

■广州 黄剑

《逍遥传说》宠物全接触之血宠特攻

《逍遥传说》中召唤兽（大家习惯称宠物）种类非常多，但是从不同的用途上来说，总结起来无非是三类：即血宠、攻宠、法宠。如果从游戏的发展进程来看，越是高级越往后的体验，你会发觉血宠的不可或缺，无论是高级剧情，还是与人PK，血宠都占有一席之地。下面笔者就为大家介绍一下几类不同用途的血宠。

依照本人的体验，假如从速度上来定义，血宠可以分成：血敏宠和血防宠。大家大可根据自身需要，精心打造属于自己的战术宠，书可以不必打的昂贵，但是要掐准属性点的分配。

先发制人的血敏宠

血敏宠顾名思义就是以高血和高敏为主的宠物，这类型的宠物在PK中占的比例还是相当大的，足见它的重要性。在战斗中，玩家可以用先己出手的血敏宠为自己解封、拉药，作用不言自明，回合制的游戏，讲求的是回回必争，因此宠物先自己出手，是可以为自己当前回合争取出手机会的，不然给限制住了，你只能束手就缚浪费一回合。不同的职业要根据自身的敏捷度，合理的加点，本身蜗牛速度的门派，敏点就相对可少加些，血可能就相应高，而高敏加点的门派，就要恶补宠物的敏捷了。总之，要搭配得当，利弊是相对的。

一般这类宠的基本技能配置是：敏捷，勇敢，神佑。对于普通玩家来说，我认为其实只要拥有这三个技能就可以上战场了，其他随便搭配，比如低神，低幸运，防御，隐身等。为什么这样搭配呢？理由很简单：一来高神佑的复活几率仅有20%，而低神有15%，虽然恢复的血量差很多，但是在拼几率的时候，看的就是运气；二者高神佑、高隐身等技能书的价格都比较昂贵，花那么多钱砸高级书性价比并不是很高。只要敏宠多，死了就死了，视当时的情形，将快要挂掉的宠物换掉，何况宠物先你出手，不会浪费宠物的回合数的。

在这里我强烈推荐两个技能——高级幸运和勇敢，高级的理所当然好了。高级幸运防必杀和15%的法术躲避，血敏宠普遍比较脆弱，尤其是封系，敏攻系的玩家的血宠，为了达到速度的要求肯定牺牲了相当的血量，法术躲避对魔王和玩家的法宠都是有效果的，15%的几率也不低，防必杀也是一个不错的特性。至于勇敢我相信除了狮驼岭的玩家，别的门派的玩家都需要给血敏宝宝打上，谁也不想在PK的关键时刻自己的宝宝突然的临阵退缩跑掉了，到那个时候真是郁闷得无以复加。另外透露一下，高级勇敢附带夜战效果，绝对实用的技能。

谋定而动的龟速宠

其实龟速宠诞生意义很简单，就是拉尸体。在逍遥世界的PK战中，往往很多玩家倒下之后因为对面法系强大的守尸能力而起不来，这个时候龟速宠就应运而生。只要龟速宠把玩家拉起来，对面的法系守不到，才有下回合的继续战斗，所以在特定环境下的龟速宠运用是非常重要的。

一般性而言，龟速宠有用的技能也是3个：迟钝、勇敢、神迹。同样如果宝宝技能格子多的话，低神，低幸运，反震可选择搭配的。在选择龟速宠的时候重要的是对资质的选择，对于宠物的成长率是否影响宠的速度一直争议不断，我本人比较倾向于宝宝如果成长高那么即使他的速度资质较低，也可能弥补资质上的缺失的，相反速度资质好但成长不高的，可能因此速度加成优势不能完全体现。当然速度资质越低越好，但是成长却不是，因为成长影响的是所有的属性。选择龟速宠的时候，我倾向于选择低速低成长的，我就练过一只大海龟作龟速宠，待会附图给大家观赏下。至于龟速宠的加点没什么可说的，无非是五血或者自己斟酌着加点耐就是了。

另外关于血宠的加点尤其是血敏宠，一定要看好自己的属性点再对宝宝的属性点进行分配，比如自己穿上装备是350的速，那么自己的宝宝要保持比自己快50点速度以上，以防止出现乱敏的可能。

目前，逍遥传说正就PK系统作不断完善，许多玩家在研究更多的宠物作战运用策略，比如现在正流行的法连恐怖宝宝等，下次笔者将就法宠的运用作一些探讨。



龟速的变异幽魂技能也比较模式化勇敢低神反震


未打书的乌龟，构思中


未改版前的老鹰血敏练血敏宝宝不错的选择


我自己打的龟速宝宝，防守尸用

梦想世界

●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://mx.henhaoji.com/

■广州 独孤城

战！《梦想世界》国家竞赛攻略

《梦想世界》国家竞赛一触即发，目前各路帮战英雄云集，可谓精英尽出。能吸引到这么多精武英雄以及大大小小玩家的活动，究竟有何神秘之处呢？下面笔者就从竞赛说明、竞赛玩法、竞赛小提示等方面为大家一一解答，当然当然，还有详细的奖励介绍啦！






摧毁图腾


对方基地


国战宝箱

国家竞赛是梦想世界最近全新推出的战场竞技型活动，4个国家两两相对，国家成员都来参加激烈的攻防战。每个帮派的正式成员都可以进入国战战斗场中一决生死，为国家荣誉而战。国家竞赛不仅能获得丰富的物品奖励，还可以获得神兽的奖励，毁灭对方图腾耐久度最多的帮派与消灭对方敌人最多的帮派还能获得特色的帮派称谓使用权一周，真是名利双收。

今日，笔者带领大家走进国家竞赛的战场上，分享国家竞赛的玩法与攻略。

何为国家竞赛？

国家竞赛每周三举办一次，每个帮派的正式成员可以到国战接引人处进入国战场景。国战是根据周一和周二的帮战结果来决定哪两个国家对战的，周一和周二的帮战各国帮派胜利方能增加本国3点积分，战败增加本国1点积分，国战根据积分来分组。

参加国战的玩家们除了可以获得大量的人物经验外，还可以获得坐骑经验、国战宝物袋、神兽等。战胜方的5人平均等级在对方的平均等级差10级内的，每次有50%的几率获得国战宝物袋奖励，战胜次数越多，获得国战宝物袋等级越高，可开启的奖励也越高。

国家竞赛说明

国战时间

每周二晚22点30分帮战结束后公布国战对战表，周三晚19点30分提示入场，20点从各国首都的帮战引接人附近找到国战引接人入场，20点30分国战开始，22点国战结束。国战接引人在帮战接引人的旁边。

等级与要求

国战没有帮派数量的限制，也没有队伍数量的限制。凡是加入帮派7天且30级以上的正式成员即可参加国战，为自己的国家争光添彩。

行动力

国战同帮战一样，都有着行动力这一说法。行动力是一种临时状态，玩家等级越高，获得的行动力也就越高。玩家每次主动攻击对方会消耗队伍里所有队员的100行动力；每次战败后队伍里所有队员消耗“行动力上限/3+80”点的行动力，行动力为0时被传送到明月镇。当您没有行动力时，可在进攻路线地图中寻找NPC“补给员”来补给50点行动力。补给员NPC每隔一段时间会刷新一次，玩家可多留意地图中士兵形象的补给员。

虎符与投石车

玩家组好队伍后，可找己方的国家图腾处领取虎符，虎符可以攻击对方所有目标，但是对方也可以攻击己方。携带虎符可以摧毁对方图腾，但是对图腾造成的伤害较低。玩家也可消耗少量行动力在己方图腾领取投石车，投石车不能攻击对方目标并且队伍里所有成员能力减少5%，投石车可以给对方国家图腾造成大量伤害，成功造成伤害后，系统自动补给己方若干行动力。投石车支付

的行动力与获得的行动力与服务器的等级有关。携带投石车的队伍成员请勿暂时离队或离队，否则投石车效果会消失。

禁卫军与帮派守护兽

若本国参加人员≤对方国家入场人员/4，则在国家竞赛开始时刷新本国禁卫军，对方国家参战选手遭遇本国禁卫军即可进入战斗。若参加国战的5个队伍成员都是本帮成员，则在战斗时会有帮派守护兽出来参战，帮派守护兽的能力受到帮派守护兽等级与队伍平均等级的影响。

国家竞赛玩法

玩家入场后自动获得行动力临时状态并被传送到本国基地。每个国家都有一定耐久度的“图腾”，在本国基地的图腾处领取“虎符”或“投石车”之后才能离开本国基地。玩家有左右两条进攻路线可以选择，选择好路线后若想更改线路必须支付100行动力。从左右两条路线都可以潜入对方国家基地来摧毁图腾或消灭对方国家的玩家。

携带虎符进入对方国家基地后，若战败1次或消灭对方玩家2次将被传送到己方基地复活点，需重新领取虎符或携带投石车才能继续摧毁对方图腾。携带投石车进入对方国家基地后，只能攻击对方国家图腾，无法主动攻击对方国家玩家，但是能被对方玩家攻击。投石车能给对方图腾造成大量伤害，具体伤害程度与队伍所有成员的等级之和有关。投石车战败1次后，对对方图腾的破坏力将降低一半左右，投石车战败2次或成功破坏对方国家图腾后，将传送到己方基地复活点，需重新领取虎符或携带投石车才可继续摧毁对方图腾。

国家竞赛其他说明

上兵伐谋选好路线

国战一共有左右两条进攻路线，如何抉择还需要帮派成员们的配合。例如对方国家主力队伍在左进攻路线，则己方的摧毁图腾的队伍就走右进攻路线，反之亦然。总之一定要让摧毁图腾的队伍与对方主力队伍走不同的进攻路线，以免造成帮派人员的流失。

知己知彼百战不殆

因为国战是不分等级战斗的，所以120级的玩家也可以与30级的玩家进行切磋战斗，但是120级的玩家获得的奖励会很低。90级的玩家也可以与100级的玩家进行切磋战斗，同时还有50%的几率获得宝物袋奖励，奖励会较高。总之成功击败与自身等级较高的玩家后获得的奖励是相当丰厚的，这个活动只要勇于挑战比自己高级的玩家就能获得最后的胜利。

胜负判定同一标准

胜负判定结果一，若本国成功将对方图腾耐久度摧毁到0，即可获得胜利；胜负判定结果二，若国战时间结束时，双方国家的图腾依然存在，则在场人数较多的一国获胜，若在场人数相同，则双方各自剩余行动力总和高的国家胜利。

国家竞赛胜利奖励

上面笔者给大家介绍过了，战胜对方5人队伍的平均等级和己方队伍平均等级的等级差在10级以内，即有50%几率获得国战宝物袋，战胜的次数越多，宝物袋的等级越高，里面的宝物越贵重。打开国战宝物袋可以获得以下奖励：修炼经验、宠物作战心得、聪灵果、江湖志、神兽灵孕之卵等。

神兽奖励：除了开国战宝物袋可以获得神兽外，参加国家竞赛的双方帮派人员，包括胜方的所有有战胜记录的玩家、国战结束时还在场内的玩家，以及败方有战胜记录的玩家，均有一定几率获得神兽奖励。

坐骑经验：国战无论输赢，都可以获得10点坐骑经验，一共可以累计获得30点。使用投石车成功攻击对方国家图腾也可获得10点坐骑经验。

宝箱奖励：国战宣布结束后，左右进攻路线与国家基地中都会刷新宝箱，玩家开启后即可传送到自己的国家，届时国家竞赛结束。

帮派称谓奖励：队伍中所有成员如果都是同一个帮派的成员，在击败玩家，摧毁图腾耐久度的多少的数据将累积保留，击败对方选手最多的帮派，摧毁对方国家图腾耐久度最高的帮派，将获得一套新的帮派风格的称谓，可以持续使用一个星期，必须在下次国家竞赛开始前领取。

国家竞赛是一个比较有杀戮气氛的活动，与前期的神石殿之战相比，国家竞赛没有了战斗时间限制，玩家可以尽情的在战场内舒展拳脚，秀出精于武力的实力。本活动无论从奖励还是从玩法方面都有着自身的特色，还要求研究竞赛战略，方能更有效地克敌制胜，体验最强国家竞赛，我看好你们哦。


基地


投石车


携带虎符


选择进攻路线

头条新闻

■《刀剑英雄Ⅱ》开启不删档内测



《刀剑英雄Ⅱ》8月13日开启不删档压力内测，8月13日～8月16日《刀剑英雄Ⅱ》全天候开启“限时注册免激活狂欢畅玩”活动，在此期间注册的搜狐畅游账号无需申请《刀剑英雄Ⅱ》内测激活码，免去激活的过程，即可直接进入内测服务器体验《刀剑英雄Ⅱ》。

同时《刀剑英雄Ⅱ》还带来内测多个奖项，其中的美女奖为：玩家进行“美女认证”，组队就能获得“暗香盈动”状态，在该状态下队伍内所有玩家都会获得额外经验加成，队伍中美女玩家越多经验加成就越高。获得“美女认证”的玩家参加副本活动还有几率额外获得“刺绣荷包”，携荷包到美女认证大使处开奖最高可获得永久稀有宠物“紫筠”。

另外在指定时间内，帮会所有人数（含帮主）到达或超过100人的帮会、好友人数到达或超过50个的玩家、角色等级到达或超过40级的玩家、师德等级到达或超过3级的玩家、竞技积分在排行榜排名前40的玩家，都和获得相应的奖励。

■《天龙八部》新版本内容曝光



随着《天龙八部》官网新版专题上线，一些新版本包含内容逐个曝光。全新形象的九大门派人物原画公开后，又有新的Boss原画出现。日前放出的城市场景原画，官方已说明其为“凤凰古城”，将成为《天龙八部》中大理、苏州、洛阳、楼兰、束河古镇后的“第六主城”，在这里将提供“凤凰古城争夺战”和“凤凰古城副本”游戏体验。此外随新版本上线的还有修炼系统和武魂系统，据搜狐畅游介绍，修炼修炼系统是通过消耗经验、金钱来提升人物属性的新玩法。武魂是一种可培养的物品，装备后会给人物带来属性上的提升，武魂拥有力量、灵气、体力、定力、身法五大基础属性。

■《剑仙》云霄测试开启



《剑仙》于8月18日开启云霄测试。在云霄测试全新版本中，仙宫斗法、十二神兽和妖魔入侵三大招牌副本继续向玩家开放，并开放云霄城新场景，蜀山、蓬莱、昆仑三大势力终于将在中州战场展开面对面的对决。三大职业90种技能全线改版，仙葫芦、如意、仙扇三版坐骑、高阶职业装备更新，全新的主线装备套装推出，并有新版治疗药品放出。另外游戏中魂玉系统出现新玩法，物品显示、任务等交互界面得到优化，各场景怪物行为系统也进行了调整。为配合云霄测试开启，线上线下活动也一一开启。线上可以与南斗七星的切磋试炼、应神兽召唤击杀妖王，也可以在各大城市郊外抵御入侵妖魔。线下可参与论坛“云霄测试赠言”和“我与《剑仙》不得不说的事”两大活动，赢取激活码和周边T恤、酒瓶雨伞等礼品。

月评

■“谨慎”的畅游

当外界都认为搜狐畅游马上要推出《鹿鼎记》以继承《天龙八部》时，畅游却宣布将《鹿鼎记》推迟至2010年第三季度，这已经不是第一次推迟。

搜狐畅游对此曾对媒体表示：“推迟《鹿鼎记》上市日期的原因是两点考虑，一方面考虑到市场竞争的加剧，另一方面我们认为相比小说，《鹿鼎记》游戏的内容还应该继续丰富。因此畅游将《鹿鼎记》研发时间延长至35个月，此前《天龙八部》的研发周期为31个月。”

《天龙八部》成功的原因之一就是它足够完善，吸收了一些主流MMO的优点并进行二次创作，《鹿鼎记》作为《天龙八部》的接班人，是一款不容失败的作品，只能超过《天龙八部》，哪怕持平，畅游也不会满意，这是延续战绩的主要力量，畅游不得不谨慎。不管具体原因到底是什么，只要是能够让作品更加完善，便是一件好事。所以在今年下半年，除去《天龙八部》新版本更新外，畅游将大力推动《刀剑英雄2》和《剑仙》的进程，其中又以《刀剑英雄2》为主，开放不删档测试就是最好的证明。

畅游现在面临的难题不是别人，而是自己。P





畅游究竟会推出一个什么样子的《鹿鼎记》呢？

刀剑英雄Ⅱ

●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：不删档内测
●官方网站：http://dj2.changyou.com/

■成都 阿鱼

《刀剑英雄Ⅱ》，一个修罗的江湖之路

《刀剑英雄Ⅱ》是一个三界混乱的无序江湖，一个刀光剑影的武侠世界。作为今天故事主角，身为修罗第132代族人的冷星，便诞生在战火纷飞的三界之中。他会遇到什么人？做出什么事？一切还要从他的出生地——位于洛阳城东的太学村说起。

诞生三界江湖

东周时期，村子里出了一位学识渊博的名人，为天子、诸侯们讲学；在其逝世后，感其教导之恩，天子特地将“太学”二字赐予了这个小小的村庄。

自从大禹圣君治水降妖后，三界中的仙、人、妖虽然摩擦不断，但终归还算能和睦相处。在冷星居住的村子里，人族与妖族的村民相处得十分融洽，大家过着宁静而祥和的生活。这种幸福的生活在冷星16岁时发生了改变。维护三界秩序的九州神鼎突然从皇城内失踪，邪恶的妖魔大军在一夜间袭向人界，烧杀抢掠、无恶不作。冷星的太学村自然也难以幸免，一群修炼成精的猫妖在村庄不远处安营扎寨，不断袭击村庄、屠杀路人。昏庸的官府自身难保，为了保卫村庄、保护村民，村长从人、妖族人中挑选出精壮的小伙子，拿上武器抵抗猫妖。大家众志成城，让前来行凶的猫妖们吃了不少苦头，不再敢轻举妄动，双方进入了僵持阶段。

遭遇猫妖

“已经过了差不多大半个时辰了，就快到洛阳城了，爹爹请坚持下！”冷星一边策马狂奔，一边关切地询问父亲。父亲肺部顽疾突然发作，病情十分严重，冷星顾不得危险，带他赶往洛阳城就医。“咳……咳……咳咳！没事，星儿，为父……咳咳……还能坚持住，咳咳！。”父亲回答得十分吃力。冷星心中焦急万分，恨不得瞬间飞奔到洛阳城中。突然，奔驰的马儿长嘶一声，双蹄一顿，往下倒去；与此同时，冷星与父亲因为强大的惯性飞了出去。“不好，撞上绊马绳了！”冷星心里一惊，抱住了与冷星一齐撞飞的父亲，将自己身子朝下垫着父亲的身体。“嘭”的一声，冷星我从高空跌落到了地上。“哇！”巨大的撞击使冷星身体一阵剧痛，吐出了大口鲜血。“爹爹，爹爹！你没事吧？”冷星顾不得自己的伤，大声喊着父亲。“咳咳……星儿，爹爹没事……咳咳……啊！你吐血了！”父亲大惊。“冷星没事，只是小伤，爹爹不用担心。”见父亲安全，冷星略为安心。不过，道路两旁冲出的五个身影，让冷星的心再次提到了嗓子眼上——5只手持兵刃的猫妖！

仙女下凡

看着五只猫妖手持大刀、长枪向冷星冲来，冷星抱着怀中重病的父亲，绝望地闭上了眼睛。“大胆妖孽，光天化日之下竟敢行凶！看我的‘凝寒吟’”一声娇喝，让冷星睁开了紧闭的双眼。不远处的五只猫妖已经被冻成冰柱，它们身旁站立着一个亭亭玉立的女子。这女子明眸皓齿，五官精致，脸蛋白皙中透着粉嫩，当真是清秀绝伦，再配上一袭绿色长裙，俨然一位落入尘世间的仙子。“多谢仙女姐姐搭救，救命之恩，没齿难忘！”冷星朝着仙女站立的方位，屈膝一拜。“别！别！别！你快起来，男儿膝下有黄金呢！”见冷星跪拜，仙女瞬间飞至冷星身前，将冷星扶起，“我不是什么仙女姐姐，不过一个小散仙而已。我叫若雪，你呢？”天啦！散仙！这个传说中拥有强大法力的神秘种族，竟然让冷星遇见了。“我……我……我叫冷星，是妖界修罗族的。谢谢若雪姐姐……救了我们父子！”冷星激动得有些语无伦次。“嘻嘻，我还没答应做你姐姐呢！”若雪笑着说道，“不过，看到你刚才舍身救父那一幕，应该不是个坏人，所以就收你这个弟弟了！”

5位大侠

冷星满心欢喜，正欲回答，一个冷冷的声音从不远处飘过来：“若雪师妹，你怎能随意与妖族男子姐弟相称？”话音刚落，一名青衫长袍、容颜冷峻的青年男子出现在若雪身边。随他而来的，还有3名江湖打扮的男子牵着5匹骏马：一位佩着宝剑，一位背负着双刀，还有一位身形巨大、相貌奇丑、扛着一柄大铁锤。“惊风你什么意思？瞧不起我们妖界的人么？来来来！我与你大战300回合！”扛着铁锤的大汉朝着青衫男子嚷嚷道。“我又没说你，你自己要对


洒脱英武的修罗族人


天下大乱，邪魔猖獗


清新脱俗的散仙MM


剑客的千钧一击

号入座，我有什么办法？”青衫男子冷冷地答道。

“你……”“好啦好啦！我说你俩能有半刻消停不？”佩戴宝剑之人打断了二人的争吵，“你看凌云，深知沉默是金的道理，半天都憋不出一句话来。你说是不，凌云兄？”“对！”双刀客从牙缝里挤出一个字答道。“哎呀，你们都别说了！来，我给大家相互介绍下！”若雪拉着冷星笑着说道，“这是我新收的弟弟，修罗族的冷星。星弟，这相貌冷峻之人是我的师兄惊风，他天生就这一副脸孔，你别介意！佩剑的是剑客青虹，背刀的是游侠凌云，至于这使大锤、性格直爽的大哥便是你们妖界力士一族的蛮侗。”相互介绍完之后，若雪又将冷星刚才舍身救父的一幕告诉了众人。“哈哈！好小子，给我们妖族中人长脸了，我很喜欢你！不像有些小白脸，天生就一副冰块脸，没人情味！”蛮侗大笑着说道。“保护自己的父亲是他职责所在，要是连这一点都做不到，还有什么脸面在三界内生存？不如死了算了！”惊风冷冷地道。“我说师兄、蛮侗大哥，你俩还有完没完？别忘记我们的使命！”若雪有些生气。“我没忘，师妹，是你在这里收兄弟，耽误了时辰！”惊风答道。“这么说还是我的不是了？好！星弟，若雪姐有急事不能再陪你了，加我为好友吧，以后有什么事情可以随时联系到我！”若雪对冷星说道。“加好友？”冷星一脸茫然。见冷星一头雾水，若雪耐心地作了解答。

神奇的“情遍九州”

原来，生活在三界中的仙、人、妖三族，都有一种特殊的本领：只要心神一致，便可将彼此间的姓名存储在自身隐藏的“情遍九州”记忆系统中。存储之后，无论天涯海角，都可以通过“情遍九州”这一神奇的系统相互联系。除此之外，三界之人还可通过“情遍九州”找寻志同道合的朋友、拜师收徒、征婚寻缘，用途相当广泛。冷星照着若雪所言，收心凝神，然后给在场的每一位人发出了邀请，大家的名字便逐一刻进了冷星的脑海之中，连表面上冷酷无情的惊风也没拒绝。

“好了，我们该走了！星弟你保重！”若雪飞身上马。“小子，保重！我有空就来找你喝酒，醉他个三天三夜！”蛮侗依然豪气不变。“兄弟，此去洛阳还有一段路，我留匹马给你。”青虹道。“这使不得，你将马给我，你怎么办？”冷星推辞道。“呵呵，没事，我和凌云挤一匹马上，他那马肥，载我俩没问题。凌云你说是不？”“是……”冷星推辞不得，只好接受青虹的好意。

逐一别过之后，五人策马而去。

传说中的六师六徒

冷星将父亲扶上马，正待前行，突然看见蛮侗又骑着马回来。“小子，你们修罗族人有很强的潜力，许多人都成为了三界江湖中的佼佼者。我看你也骨骼奇佳，是一个习武的胚子，为何竟然手无缚鸡之力？”蛮侗冲冷星喊道。长这么大，冷星还是第一次听到别人说他是块练武的材料，心里格外激动：“蛮侗大哥如此看得起小弟，真是小弟三生有幸。可惜，小弟不知前往何处拜师！要不，我就拜蛮侗大哥为师吧？”“你这小子忒好笑了！”蛮侗有些哭笑不得，“你是若雪的弟弟，要是收你为徒，我不就成了若雪的长辈了？那小丫头能饶得了我？再说了，你资质奇佳，做我徒弟实在是太屈才了！

“那……还望大哥给小弟指条明路”“洛阳城往西五百里地，有一个天下英豪聚集之地，名为瓦当。那里是全天下的高手往来之地，还有和蔼可亲的赵天师帮助每一个新人的成长。俺们五人都是在赵天师的关怀下成长起来的！”蛮侗一脸幸福的表情，“你在那里将自身修为提升到10阶后，赵天师会主动给你推荐一位武艺超群的高手做你师傅；当然，你也可以自己寻访名师，最多可以同时拜六位高手为师。得到六位师傅轮番指点之后，你的实力将突飞猛进。日后，当你有足够的实力收徒了，也可以同时收取六名弟子，弟子们会给你带来巨额的修为值奖励。如此一来，你还怕找不到师傅？”“竟然还有如此圣地！”冷星冲着蛮侗一抱拳：“多谢大哥，待小弟将父亲的病治好后，便赶往瓦当镇！”“哈哈哈！太好了！瓦当又会诞生一名少年英豪了！小子再会！”话音未落，蛮侗已策马而去。

冷星与父亲顺利地到达洛阳城后，很快找到医师将父亲的病情稳定了下来。几天之后，征得父亲同意，冷星独身前往瓦当习武。

瓦当磨练

这！这！这是人界的范围吗？还未进入瓦当，冷星在瓦当附近的丹阳林道便看到了一幕幕奇事。无数的刀光剑影、自然法术让这里的妖怪们无所遁形，众多骑着神兽的高人们从冷星身边擦身而过，有的身上还穿有暗金神装、百炼神装。


游侠的解牛刀法


在家靠父母，出门靠朋友


瓦当镇地形图


骑着神兽的大侠们


暗金装备

冷星听祖父说过：暗金与百炼乃是洪荒时代的神装，威力惊人，常人一辈子都无缘见着一眼。而今，冷星却看到了身穿这些神装的豪杰们。果然没有来错瓦当！

终于正式进入瓦当镇中。一路上，冷星通过“情遍九州”系统，从若雪、蛮侗那里也了解到了一些瓦当的基本情况。因此，一进入瓦当镇，冷星便直奔赵天师处。

果真如蛮侗所述，赵天师是一个很慈祥很和蔼的老头儿，他骑着仙鹤，笑眯眯地看着冷星，道：“年轻人，你来学艺，是为了什么啊？”“天师爷爷！”冷星被赵天师的亲和力所折服，“冷星学艺是为了保护我的父亲，保卫我们的村庄！”

“恩，年轻人，你的想法很好；不过，却太过于狭隘了！”赵天师微笑着说，“自神州九鼎失踪后，三界大乱，妖魔横行，祸害着三界苍生。我等习武之人，理应为了天下苍生而战，杀尽世间邪魔。当邪魔除尽时，大家的村庄都会安全起来。”

“天师爷爷言之有理！”冷星心悦诚服，“就请天师爷爷教冷星修罗绝学吧！”听闻此言，赵天师微微一笑：“呵呵，老夫可教不了你！不过老夫给你准备了一把修罗族人专属武器，在镇上铁匠那里，你去看看！”

冷星按着赵天师所说来到了铁匠处。“你是冷星吧！赵天师吩咐冷星给你打造了把武器，你看看合适不。”铁匠见冷星到来，进屋里拿出了一个拳套。冷星接过拳套戴在手上，不大不小，刚刚合适；而且，冷星觉得有一股神秘的力量正涌向拳套之上。蓦然，一个奇妙的招式在冷星脑海中浮现出来。“江山四画！”冷星脱口而出，一拳击向旁边的小树。“咔嚓”一声，小树断成两截！冷星呆在原地，不知道这一招冷星是从何处得来的。

“恭喜少侠，在拳套的辅助下，你悟出了潜藏在记忆深处的修罗基础招式——江山四画！”铁匠在一旁替冷星高兴。原来如此，这一招作为修罗族人与生俱来的招式，一直封存在冷星记忆中。

“谢谢铁匠大叔！”冷星很开心。“呵呵，不用谢。如果你想感谢我，就帮我个小忙吧，把这个打造出的新药箱带给镇上的郎中。”“好的，没问题！”

这一个月下来，冷星跑遍了整个瓦当镇，帮助了镇上的许多人，也去丹林古道杀了许多妖魔，因此赢得了不少称赞与犒劳。最重要的是，冷星在这里知道了三界中的许多知识。

比如镇上有武功传授师，每达到一定修为，就可以在他那里学习本族武学。可供学习的武学相当丰富，包括了技能、套路、阵法、必杀技、斗神诀中的近百项绝学。最为神奇的是，侠士们可以随意搭配自己所学到的招式，从而自创出威力巨大的连招。听镇上医师伯伯说：有不少大侠都自创出了独门绝学——99连击，各自的击打方式虽然不同，但同样都能给对手带来毁灭性打击。这是《刀剑英雄Ⅱ》世界里独有的武学秘技。

又比如，修罗族人的武器不只是拳套，还有锋利的爪子；除了力士外，其他族人也是如此，有两种武器可供挑选。再比如，三界中有着各种组织，武林世家最为庞大，教会其次，帮会排在第三；他们彼此间争名夺利，总会掀起阵阵腥风血雨……

新的征程

冷星一直在瓦当镇到洛阳城附近的地域修炼，不知不觉修为已经达到了20阶。这天冷星突然收到赵天师的呼唤，让冷星回到瓦当镇。冷星骑着”蹦蹦姬”坐骑，赶回了赵天师处。

“星弟！”“小子！”“小兄弟！”

啊！这不是冷星那5位好友吗？美丽的若雪，冷峻的惊风，好爽的蛮侗，热情的青虹，还有沉默是金的凌云。“哈哈，姐姐哥哥们，我想死你们了！”冷星高兴地蹦跳着，扑向众人。

“呵呵，小冷星！”旁边的赵天师笑着开口了，“这段时间的磨练让你实力提高了不少。这次叫你回来，是有一项艰巨的任务需要你和其他5个年轻人去完成。眼下，一股未知的妖魔势力正在祸害九州，狐妖、狼妖、猴妖、铁扇、冰羌王等妖魔头领无恶不作；我怀疑它们有一个强大的魔头作后盾，才敢如此猖獗。所以，我希望你们6位少侠前往九州各地，铲除这些妖魔，揪出幕后的魔头。你们是我瓦当第16 688支除魔队，除魔卫道是你们终身的使命，等着你们的，是艰辛和荣耀。”

听完天师爷爷这番话，6人彼此望了望，竟然齐声笑了起来。因为他们知道，在《刀剑英雄Ⅱ》这个世界里，从此注定会流传着6人组降妖除魔的英雄传说，不管前边是什么，尽管来吧！


位于瓦当的赵天师


找铁匠拿武器


种类繁多的技能


编辑出的连招


在丹林阳道除妖

头条新闻

■ 2009腾讯游戏嘉年华日程公布



腾讯游戏嘉年华是腾讯游戏专为全体玩家打造的一年一度的游戏盛会，2009年的嘉年华将于10月17日～18日在上海浦东正大广场举行。日前，腾讯游戏嘉年华官方网站（http://game.qq.com/tj2009）已正式上线，并公布了嘉年华日程安排。

《轩辕传奇》和League Of Legends等新游将在会上首发，各路嘉宾也会出席会场。第二届《地下城与勇士》全国格斗大赛总决赛、《穿越火线》冠军挑战赛、《QQ炫舞》时尚魅力之战全国总决赛、《QQ飞车》冠军挑战赛等将在现场开战。

此外，嘉年华设有Cosplay大串烧活动，除了封神的妲己、仙侠的慕容和DNF的鬼剑士等游戏人物外，还有众多全新人物出场。

■《地下城与勇士》游戏周边商城上线



为了满足DNF支持爱好者的需求，DNF游戏周边商城即将上市。商城提供权威的官方认证，上乘的周边品质，丰厚的游戏礼品和贴心的售后服务。在《地下城与勇士》游戏周边商城中，可以查阅最新、最快的周边产品资讯，并方便快捷的选购所需产品。

据了解，包括T恤、抱枕、手机链、挂饰、帽子、手办在内的各类游戏相关产品，均为工作人员进行市场调研后所确定，并且得到《地下城与勇士》官方权威认定。

■《穿越火线》版本体验服开启

《穿越火线》继“左手狙神”“双枪玫瑰”两个版本后，再次推出新版本“生化第二季”。新版本中推出全新生化角色绿巨人、全新武器加林特机关枪，并有加入两张新地图——生化模式下的“生化金字塔”和爆破模式下的“供电所”，“供电所”一图则有可能成为今后的比赛地图。

为了《穿越火线》测试需求，“生化第2季”体验服于8月15日正式开启。在开放下载权限时限内，所有玩家都可下载体验服补丁。进入体验服的玩家将会获得1万CF点奖励，奖励每日发放一次，已经有足够CF点的玩家将不会被奖励。另外想体验“生化第2季”的用户需先下载V0.3.8的体验服完整客户端，然后自动升级到V0.3.9版本，低于V0.3.8版本的用户将无法升级到“生化第二季”版本。

■《寻仙》十组服务器合服

《寻仙》于8月19日对部分大区下的部分服务器进行合服。参与合服的服务器如下：

所属大区	原服务器名	并入服务器名	合并后服务器名
北京区	石沟洞	通天河	通天河
湖北区	大粮仓	黄石岗	黄石岗
福建区	狐狸坡	盘驼岭	盘驼岭
河南区	云梦山	青濡口	青濡口
山东区	平京关	蓬莱岛	蓬莱岛

合服之后，两服角色多于5个的玩家，系统将优先保留拥有掌门及家族族长的角色，在此基础上如果没有门派或者家族族长，则按角色等级高低排序进行保留。角色名称不会变化，如有重复的家族名称或门派名称，可以申请改名。参与合服的服务器中，仙玉交易将被取消，邮件系统不会受到影响。

月评

■ 腾讯游戏的“嘉年华”

美国有E3，日本有TGS，中国有ChinaJoy，一旦一个产业发展到一定规模，自然而然就会出现各种展会，游戏圈也是如此。对举办方来说这是一次赚钱的机会，对厂商来说这是一次展现的机会，对玩家来说这是一次看热闹的机会，总之，不管利益目的为何，展会这种东西经久不衰。

而以一己之力举办展会的并不多见，腾讯就是其中之一。所谓“嘉年华”，一是意味着场面庞大，二是意味着内容丰富，场面是否精彩各花入各眼，内容上却可以肯定，顺一下腾讯游戏旗下的产品线就可以发现，对于腾讯游戏的玩家来说，确实算得上一次“嘉年华”。

还有一个有趣的事情也能说明腾讯游戏的嘉年华影响力正在变大，在这次活动的官网首页上有这样一条信息：“近日接到有玩家反馈自己接到一家名为‘上海晶盈文化传播有限公司’的电话，号称从我公司获取玩家联系方式后，邀请玩家参与‘影视剧群众演员选取、广告公司模特拍照’等商业活动，在此特声明如下：我司从未与上海晶盈文化传播有限公司之间有任何合作，对该公司假借我司名义传播不实信息的不法行为我方将采取法律手段维护公司的合法权益。请广大用户提高警惕，不要上当受骗。”

就如同游戏里的外挂，因为能赚钱才有这么多制作者“前仆后继”，又如同火车站前的黄牛票，因为有人买不到票才有这么多黄牛“孜孜不倦”，正是因为腾讯游戏在网游领域的迅速崛起，这才吸引来“不良商贩”寻找商机，也就是俗话说的“人怕出名猪怕壮”。

不管怎么说，希望这次腾讯游戏嘉年华顺利举办，前去玩乐的玩家能满载而归。P



不法商贩的出现从侧面说明这次活动的影响力

战地之王

●制作：Redduck ●运营：腾讯游戏
●游戏类型：第一人称射击 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://ava.qq.com/

■河北 老鸭

讲述真实的“战地”

喜欢玩FPS游戏，是因为自己有过从军的经历。肩背81式步枪的那一种感觉，此生也不会忘记。相信有过从军经历的人，都会从内心中感觉到，站岗、执勤的那一片片回忆，就仿佛是昨天才发生的一样。渴望着，自己能够在战场上拼杀；幻想着自己是保家卫国的大英雄。

每当想到这些，心中都有使不完的劲儿。退伍的那一刻，相信很多老兵都会留下眼泪，可能眼泪中包含了种种元素，但唯一共存的一定会有——留恋。

走进《战地之王》这款游戏绝非偶然，起初在关注境外游戏时，也是通过韩服放出的游戏视频感受到这款游戏具有很强的仿真度，虽说已经眼见为实了，但对于一款游戏来说，看见的并不一定是好的，必须亲身经历一番才能做出评价。目前《战地之王》已经开始了国内规模性测试，就让老鸭亲身游历《战地之王》之后，来为您讲述一些《战地之王》的真相。

真实一：枪械

《战地之王》中的枪械外观被制作的很逼近真实，其实这也要归功于它所采用的虚幻3引擎。如果没有强大的图形引擎做技术支持，也不可能将枪械的外观，刻画的如此惟妙惟肖。外观再好看，也不能当饭吃，对不？一把枪是否好用，还要看它的实战性。游戏中的主武器按照三大类兵种来划分，从目前玩家选择使用的情况来看，步兵是参战人数最多的。那么，我们就先从步兵使用的武器来说起。

提到步兵用枪，AK47与M4A1这两款似乎是永远不灭的经典，AK47的大火力、M4A1的稳定性，都是很多玩家所相互追捧的热点。对于M4A1来说，老鸭仅仅用肉眼看过国产仿造M4A1而制作出的CQ5.56卡宾枪，并未打过实弹。而AK47这款步枪，则与老鸭新兵连使用的56式冲锋枪大相径庭。借鉴56式冲锋枪的特点来点评AK47，其特点就是火力大、破坏力强、技战术适应性高，但是AK47致命的缺点就是后坐力太大。这一点，在游戏中有很好的描述，例如我们连续发射30发AK47子弹，我们看到的弹道将会是呈直线上升状态，而且弹着点浮动很大，无任何规律可言，这点值得为游戏称赞。可以说《战地之王》完整的再现了AK47这款经典步枪的全部性能，但有一点很老鸭比较费解，为何M4A1的基础准确度要低于AK47？要知道，在理论上瞄准对方之后，准确度应该是一样的。难道说，游戏考虑了AK47采用的是7.62口径，而M4A1采用的是5.56口径吗？更何况AK47的瞄准基线比M4A1要短，那为何AK47的精准度要高于M4A1呢？

坦诚说，狙击步枪的仿真程度不是很高，游戏中开镜以后我们看到的视野非常平稳，仅仅在开镜的一瞬间略微有上下抖动，这是与实战有所差别的。实战中，因为呼吸频率、手腕的抖动、眼皮的跳动，甚至心跳都能影响到我们对目标的锁定。倒是在射击之后产生的剧烈抖动，更为贴切实际情况。

最后来说下侦察兵所用的SMG系列，也就是通常所说的微型冲锋枪。射速快是此类枪支最大特点，游戏中它的精准度不高、射程低、威力小，这是完全符合此现实情况的。在真正的战斗中，近身遇敌时，此类枪械可以发挥出射击反映快速、弹容量大等优势。

总体来看，三大类主武器中，微型冲锋枪最具有真实性，而步兵使用的突击步枪则带有一些偏向色彩，不过倒也不算离谱，最不具备真实性的当属狙击步枪。狙击步枪的各项参数设定，依旧受到传统FPS游戏数据影响，且在操作感上，除了有提前量的约束外，并无过多真实性可言，但游戏毕竟是游戏，这点老鸭也相当理解。

真实二：兵种

说起《战地之王》的兵种，很像是给游戏中的角色划分了职业。三大兵种拥有固定武器，同时还拥有非常鲜明、并且符合自身兵种特点的技能，这点让游戏充满了探索性。

侦察兵犹如作战部队中的特种兵，快速反应能力强，并且使用微型冲锋枪能够快速的插入敌人心腹地带，尤其是在爆破模式中，是安装C4、或者侦查C4部位敌方火力部署的最佳人选。此外其作战技能，也比较符合侦察兵的特点。



M4A1点射的稳定性依旧很强悍



M4A1与AK47弹道对比



SV98狙击步枪的改造



国产M4A1-CQ5

步兵作为战斗的中坚力量，是目前很多玩家选择的一个兵种。并且很多人拿步兵当侦察兵来用，依据就是步兵的生命力比侦察兵要高。其实这是一个误区，三大兵种在没有穿戴任何防弹衣的时候，其生命力是同等的。步兵的特点就是武器配备火力强大，同时穿上重防弹衣之后，可有效抵御小口径子弹的杀伤力。审视游戏中的步兵，在现实中也确实如此，永远的中坚力量，永远的炮灰……

狙击手是目前很有争议的一个兵种，因为狙击手被过于神化了。在游戏中，一个出色的狙击手，可以拿狙击步枪当突击步枪来使用，目前已经有人达到了盲狙状态，这样的一个狙击手，起码从老鸭的从军经历来看，是很难遇到的。狙击手另一个争议在于他的移动速度，在游戏初级状态下，狙击手手拿匕首或者手雷的时候，处于加速跑状态下，其速度与其他两个兵种完全相同。当然，这也是所有兵种同时存在的一个问题，那就是划分的不够鲜明，侦察兵的快速移动作战没有明显的突出。

综合来看这三类兵种，除狙击手被夸张描述外，侦察兵和步兵的作战实力较为贴切实际，不过在某种程度上来说，侦察兵与步兵的区分不是很大。不过有了这种兵种划分后，确实能让大家更加注重偕同作战，让战斗更具趣味性，同时兵种间的相互配合，也体现出了一种真实的战场氛围。战场中永远没有超人。

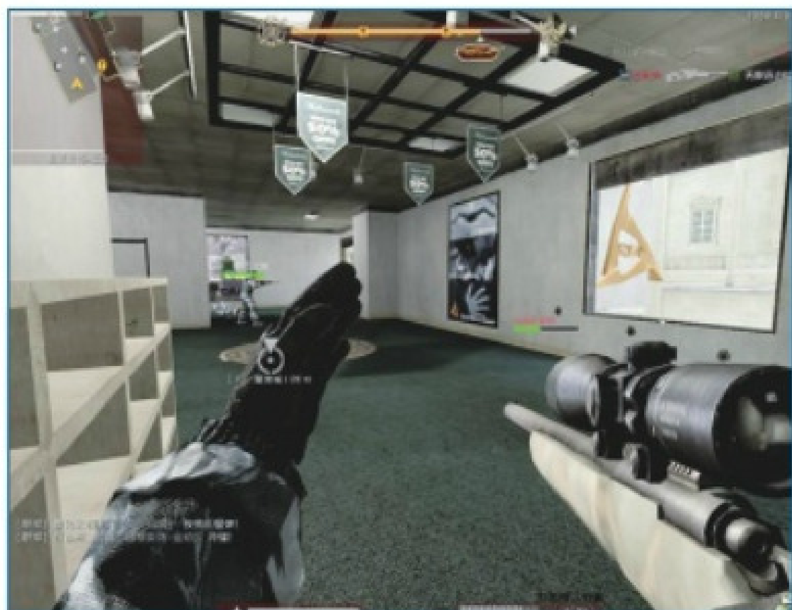
真实三：团队

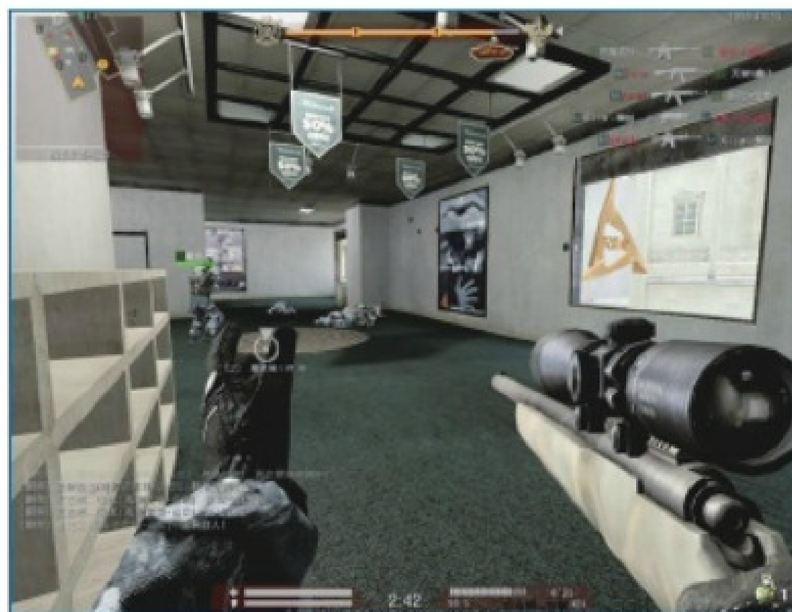
与以往的FPS类游戏不同，《战地之王》将团队中的成员很硬性地划分为三类兵种，这就要求队伍在开始战斗之前，必须对本队人员的兵种分配做出合理调整。例如在目前的爆破战中，很流行将8名战斗队员划分为2狙击、4步兵、2侦查，当然兵种是可以在一场战斗结束之后，根据战术的需求来随意改变的。无论什么形式的战斗，双方都会各有一名队长，队长的责任就是使用指挥全队的行动。但就目前的游戏情况来看，在散人队伍中，队长的指挥系统基本上为可有可无，队员之间发出的语音通讯依旧是英文。

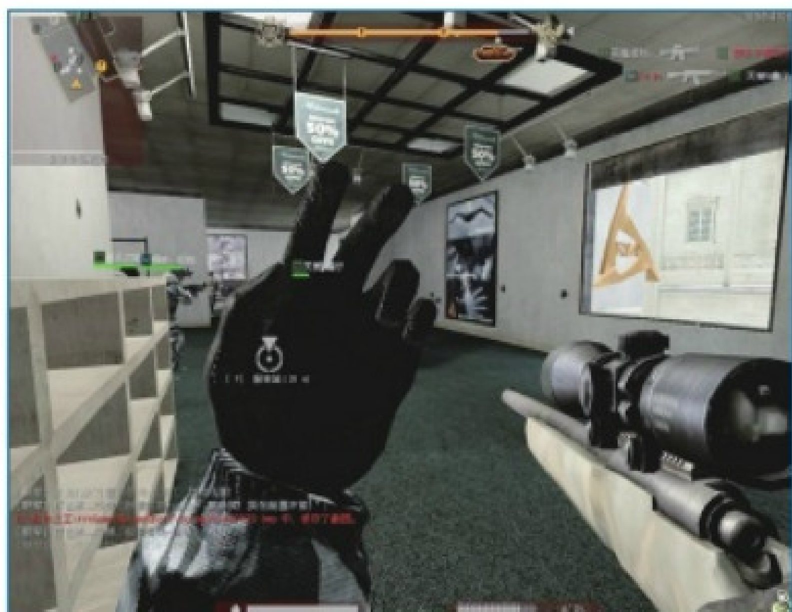

OK手势


敢于牺牲的坦克机枪射手


安全，好，没问题手势

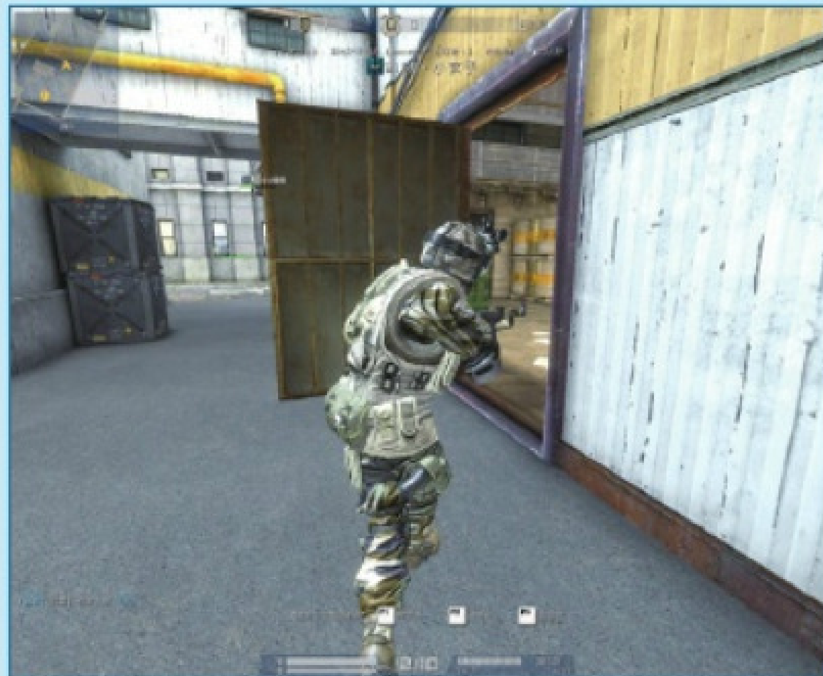

前进手势


不、拒绝、不许、无法实现手势


收到、明白手势


步兵掩护狙击手


漂移的狙击手


突击中的侦察兵


附魔属性可是永久的哦

能够体现出团队默契度的内容，当属兵种的技能系统。例如侦察兵的快速移动、步兵的防御加强、狙击手的快速射击等等，虽说这些内容被制作的有些夸张，但却对团队整体配合默契度有很大的辅助作用。此外在团队中，队员之间的配合作战，也算得上《战地之王》十分有特色、十分贴切实际的一项内容，例如一名侦察兵给狙击手当观察员，真正的战斗中确实存在这种情况。这里有个小提示，队长在使用望远镜观察到敌方人员后，可对此目标进行标记，随即该目标将会呈现在地图中，并有红色方框为标记。这个红色标记可透过障碍物，直接进入我们的视野范围内，所以队长能否第一时间对敌目标进行标记，将直接关系到本场战斗的胜负。

各个兵种之间利用自身特有的技能进行作战，确实算是《战地之王》较为贴切现实的内容，比如在爆破模式中就有很好的体现。兵种的不同则站位不同，技能的差异则变换射击方式。不知道大家是否注意到游戏中的一个细节，那就是有的时候队员之间相互打出的暗语手势，也许很多人对这个细节不足为奇，但仅仅就是这点，让老鸭着实兴奋不已。记得前天玩爆破模式时，与队友在化学反应控制室内面向进行设伏，忽见队友握拳并仅张开食指、大拇指，指向正前方的我，当时脑海中的第一个意识为我身后有敌人。随机转身射击，击毙敌人！事后我问起那名队员可否当过兵，他的回答却是“没有”！那老鸭问他为何会打出正确的暗语手势时，这名队员给了老鸭一个很雷人的答复“我当时无聊，随便按着玩的”。也许在他眼中这仅仅是游戏内很微不足道的内容，但他却不曾想到，在真正的战场上，一个正确的手势可以挽救队友的生命、甚至关系到整场战斗的成败。《战地之王》加入了原汁原味的战术手势内容，这点将大大丰富团队作战的协调性，特别是用于小组突围、设伏、快速跟进等战术环境时，将会发挥事半功倍的奇效。在这点上，《战地之王》做得相当赞。

真实四：战争

上述内容说了许多，本段就让我们走进《战地之王》的战场吧！目前游戏有三种模式：爆破、竞技、战车。其中老鸭感觉最能体现出现代战争的，当属战车模式了。首先，在战车模式中，无论是攻方还是守方，都必须保证团队内的紧密配合（临时组队的散人战可忽视本段内容）。队长指挥将在战斗中起至关重要的作用，也就是说用望远镜锁定目标位置，进而让全队成员了解敌方部分队员的行径。此外，狙击手负责远程打击、侦察兵负责突袭地方设伏人员，也是必须要进行的战术配合。在战车模式中，我们可以很完整的领略到攻防推进战的全部过程，并且战斗节凑紧张刺激，同时还充满了戏剧性。例如进攻侦察兵突袭到敌火箭炮获取点，然后实施突然袭击；或者说防守步兵围攻进攻方维修坦克人员等等。这些看似很平常的内容，如果稍加战术配合、各兵种各司其职，无论是防守方还是进攻方，都可成为战无不胜的团队。例如进攻方2侦察兵负责突袭敌火箭炮、2狙击手实施远程打击、3步兵维修坦克、队长负责锁定敌部分目标，试想具有如此严谨配合的团队，又岂能被谁轻易打败？

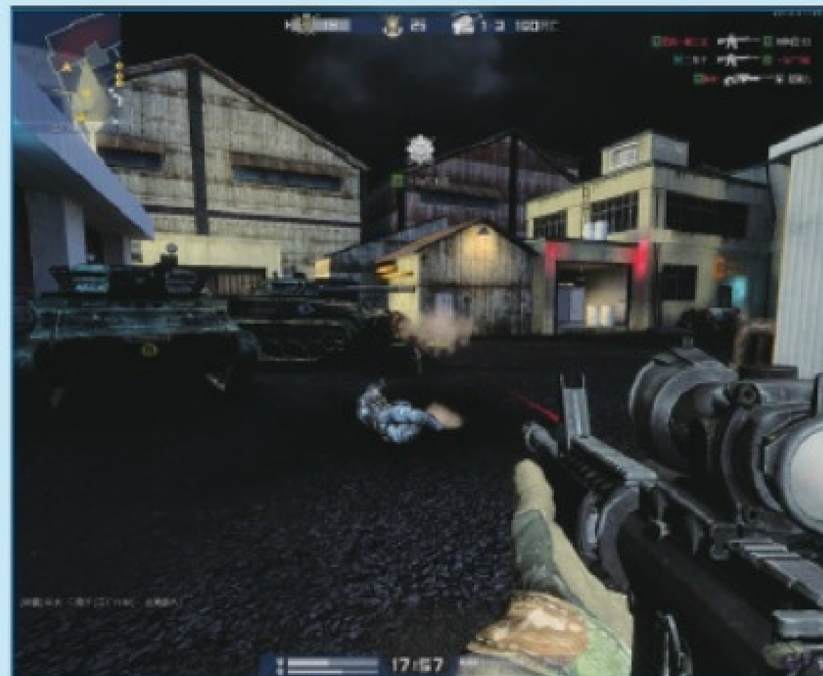
团队战讲究的就是配合，而针对个人战则完全要靠自身实力。无论是何兵种，说到底就是如何运用手中的武器去有效地消灭敌人。游戏中防弹衣的设置很贴切实际，例如吸收小口径子弹伤害、负重较大等等，特别是当我们用步枪击中目标头盔的时候，伴随清脆的声响将头盔击飞，那一瞬间当真仿佛置身于真实的战场之中。此外，当角色中弹之后，身体后仰的动作，也体现的惟妙惟肖。同样有一个细节，就是在手雷爆炸的区域内如果有尸体存在，那么当手雷爆炸的瞬间，尸体也将随爆炸而发生抖动！虽然这仅仅是一个很小的细节，但也正是通过这些内容，真实再现了战场环境中的爆炸情景（不要问我是不是被炸过……）。

在个人能力的其他方面，老鸭感觉从角色的射击、换枪、投掷等内容上，兵种区分这种设定颇为有效，但移动方面没有更好体现出各兵种之间的特点，此外游戏在角色的跳跃能力上也有待加强，一些很低矮的障碍，角色居然无法翻越，这点未免有些伤感情……

如是说《战地之王》可以将一个“完整的”“真实的”战场带到我们面前，我想你也不会相信，因为真实就是真实，任何事物无法替代，而游戏就是游戏，《战地之王》在主体内容上无法摆脱或者说不能摆脱“娱乐性”3个字，不然谁去玩呢。但它确实凭借诸多创新元素，将真实战场中的一些微妙细节引入到了游戏之中。而且我必须说，真实的战场，谁也不想去面对，血腥、残酷、冷血，这些与游戏娱乐格格不入的内容，也未必是我们所需要的，吓得尿裤子就不好了……能够在一种娱乐氛围下，让玩家感受到某种真实，这就是《战地之王》带给老鸭最大的快乐。


掩护狙击手转移设伏地点


爆破模式中：跟进的步兵


竞技模式：冲进敌人的老窝


战车模式：消灭该死的坦克！

头条新闻

■《梦幻迪士尼》内测开启



8月17日17：00，网龙与迪士尼合作开发的全球首款迪士尼题材Q版回合制MMORPG《梦幻迪士尼》内测正式开始。在8月17至9月21日的内测期间，除每天7：00～8：00服务器维护外，其他时间均保持开放。本次内测使用内测客户端，原参加封测的玩家需重新下载。

内测开启同时，官方活动也随之开放进行：

"秀创意，拿灵石"活动，活动时间为8月17日～9月21日。通过活动页面，收集玩家在游戏遇到的Bug及玩家对于游戏的改进建议，并对提交优秀建议的玩家给予梦幻迪士尼精美周边奖励。

"浪漫七夕"活动，活动时间为8月20日～9月9日。活动期间，玩家登陆活动页面，输入91通行证后，上传个人认为游戏内爱情圣地的游戏截图。官方将根据玩家所上传的截图进行评定，并根据审核结果给予相应的活动奖励。

■《魔域》在线时间换好礼二期



8月14日15：00至9月12日23：59，"《魔域》在线时长换好礼，酷夏联欢乐不停"活动全面开启。活动期间，只要在线一定时间，便可获得礼包，在线越长，礼包品质越高。

活动共分为10期，每3天为一期，每期累计的在线时间达到要求，即可在下一期开启后登录活动页面领取相应的礼包。获得礼包的玩家登录游戏至领奖NPC蕾亚莉罗兰德（215,629）处领奖。只要每期的在线时间达到一定数值，就可分别获得相应级别的礼包奖励。

累计在线时间15小时，可获幽冥魔卡，开启后将随机获得月之祝福、记忆之眼、3朵红红玫瑰花等物品之一。累计在线时间18小时，可获寒夜魔卡，开启后将随机获得19星XO幻兽礼包、神之祝福、经验球礼包、双倍经验药水等物品之一。25小时，可获沉沦魔卡，开启后将随机获得25星XO幻兽礼包、幻兽锁、99朵玫瑰花等物品中的两样。30小时，可获至尊魔卡，开启后将随机获得30星XO幻兽礼包、豪华富贵包、月光宝盒等物品中的两样。

■《英雄无敌在线》竞技嘉年华

继《英雄无敌在线》竞技嘉年华第一期在8月结束后，9月继续推出第二期。活动包括荣誉统率力、竞技场征文、竞技场视频征集、竞技场大满贯4类。奖品包括英雄竞技礼包、勇气嘉奖礼包、魔石大礼、豪华资源车、英雄荣耀礼包等。

■《开心》版本号升级至3179

8月14日，《开心》客户端顺利升级，目前最新版本号为3179。本次更新内容如下：1.七夕浪漫月活动：仙履奇缘任务(上部)开放；2.修正"仙履奇缘任务"已结婚玩家无法进行红焰情花任务的问题；3.修正"仙履奇缘任务"任务中金刚箍（寻）配对提示错误的问题。

月评

■从迪士尼到UO

网龙最近有两条新闻最抓眼球，一是开启《梦幻迪士尼》内测，二是与EA合作，以UO为蓝本开发新MMO。

一提到迪士尼，我们首先会想到米老鼠与唐老鸭，然后就是迪士尼主题乐园，怎么也和游戏占不到边。尤其在一个Q版回合制MMORPG游戏里面，将如何体现迪士尼呢？网龙CEO刘路远曾对媒体表示："很多玩家对游戏的追求就是好看、可爱，这种特点是迪士尼自身就具备的。但是除了这些对画面有追求的玩家，还有很多玩家对游戏本身的策略性、可玩度十分挑剔，而Q版回合制角色扮演类游戏才能比较好地满足这些不同群体的各种需求。"

刘路远认为："边玩边聊的模式是目前比较受中国玩家欢迎的，网龙的目标就是把《梦幻迪士尼》做成一款回合制爱好者、迪士尼爱好者都能接受的网游。"

再说UO。年龄稍大的读者可能会知道这款里程碑式的网游作品，UO对于网络游戏不能说是鼻祖，但却是对后世产生影响最大、最广的作品，以至于有人说至今也没人可以超越UO。遗憾的是，UO一直没有正式进入中国大陆，这次虽然不是原作，但以此为蓝本的作品还是会让奇幻Fans充满期待。

之所以说这两条最抓眼球，乃是因为这两个题材简直风马牛不相及，且又是分别领域的顶尖题材。娱乐产业里谁不知道迪士尼？UO更是血统纯正的奇幻作品，这种跨度极大的操作确实是对网龙一次考验，毕竟两者的受众交集很小。P



上图为画面引擎升级后的UO，那么网龙会把UO题材做成什么样呢？

开心

●制作：天晴数码 ●运营：网龙公司
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://my.91.com/

■福州 Smile

花花世界浪漫相约《开心》正式版精彩玩点

精彩的花花世界正在悄然变化中？熟悉的玩法衍生出更多新花样？Q版回合制网游《开心》正式版正式登场。依旧融合了最新的Q版流行元素和东方文化，用玩笑精神述说大大小小的新“仙”事，却在你领略这奇妙风景的同时，出其不意地带来更多新奇搞怪的新玩法，让你在最Cute的网游社区中体验与众不同的开心，更别说还有未知的惊喜在等你探索！

精彩玩点全面升级，各项功能逐步完善，《开心》推出游戏正式版，向玩家展示一个最完美的花花世界，让每个玩家的精彩开心之旅充满惊喜。

花样玩法全新升级

《开心》正式版八大玩点升级，迸发出更多新奇好玩的游戏想法，为八大玩点融入各种新鲜有趣的开心元素。这些玩点分别是无与伦比的Q版视觉、前所未有的幻兽养成、叱咤三界的剧情任务、内外双修的战斗系统、经典周星驰喜剧副本、雄霸天下的城邦建设、史上最爽的懒人系统。可别小看这八大玩法，能衍生组合出的不计其数的新玩点，以此满足不同玩家的游戏追求，从中获得五彩缤纷的开心体验。比如在《开心》的正式版中，幻兽家族不断推出新宠、新坐骑，全面细化幻兽宝宝们的多才多艺，开放不同类型的幻兽技能、天赋，增加各种学习渠道，使它们在花花世界的欢迎程度不断提高，令战斗、PK悬念倍增，挑战更加刺激。同时，不断丰富《开心》叱咤三界的剧情任务，巧妙融入脍炙人口的电影桥段生成副本任务，带给玩家更多的新鲜感受。像是当前十分火爆的拯救小强、王府巡游、才子点秋香等任务，除了为玩家带来灵石、装备、经验等奖励，还带领玩家重温电影的经典。

飞升成仙唾手可得

在《开心》的正式版中，飞升成仙将为花花世界掀开新篇章。随着花花世界入驻玩家人数的不断增加，玩家等级的渐渐提升，渴望拥有更多冒险挑战的想法自然油然而生。为此《开心》特别推出飞升成仙新玩法，所有玩家能在花花世界腾云驾雾，以仙术神技PK竞技，体验不一样的冒险乐趣。玩家们的飞升成仙，是以人物、元婴各达到130级为转折点。当人物、元婴都达到指定等级时，具备飞升渡劫的“资质”后，将接到来自天庭的“邀请”，即进行南天门渡劫，挑战天王天将。南天门的“九重天劫”，有高深莫测的五大天王镇守。共有九关，每关中具有无上毁灭力量的天雷。只要你一次性闯过九关，打倒五大守护，经受住天雷考验，意味着你的努力受到天界的认可，可以登上仙台羽化成仙。既使失败也能没关系，《开心》另僻蹊径，只要通过天王的其它修行考验，同样也能实现成仙夙愿。在获得天界的认可之后，你可以享受邀请好友、族人，一起进入花花世界的飞升观礼地点，见证你成仙的历史时刻，收获神秘礼物。届时你将在一阵仙乐飘飘的赞许中，正式成为天庭的一员，全面享受花样百变的仙人乐趣。当然在臻于更高等级的仙人境界后，代表着你的人物、元婴能够继续修行成长，学习更多强大的上古仙术神技，在各种PK竞技场上展现非凡的仙人实力，享受更多修行、升级之外的成仙乐趣。

开心玩家齐聚一堂

玩游戏就是交朋友，《开心》花花世界是广大玩家共同的交友互动社区。魔法飞鸽、世界频道等10种聊天频道，任你轻松发布各种商业、交友信息，与朋友吹牛开玩笑，和恋人不受干扰的二人世界，与帮派成员共商建设大计等等。同时，这里有各种的动作指令，以及丰富的表情设计，牵手、拥抱、接吻、双人骑宠、相拥等各种随心选择的交互动作，向心仪MM每日赠送鲜花，用实际行动表达爱意，向她发出最诚挚的邀请。总之，《开心》社区让你在花花世界传情达意就是这么轻松。除了在花花世界与好友谈天谈心的开心生活外，《开心》还支持你与恋人喜结良缘。经过升级后的结婚系统，将还原中国古代的结婚仪式，让你在游戏中体验到中国传统婚礼过程。《开心》恋人们的婚礼将在月老的见证下，在全城NPC的祝福下完成。并且最独特的在于，此时你们将是仙隐城的唯一主角，走过路过的、认识不认识的朋友都将送出祝福，恭贺你们大喜完婚，绝对是新颖有趣的结婚过程哦。P


屋顶约会



浪漫花语


飞升观礼


腾云驾雾

梦幻迪士尼

●制作：网龙公司 ●运营：网龙公司
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://dsn.91.com/

■福州 Smile

《梦幻迪士尼》，迪士尼明星的奇幻大陆

随着近年网游行业在全球范围内的高速发展，迪士尼动画电影中的众多大牌卡通明星与丰富的故事内容陆续被各国搬进网游世界。在《飞屋环游记》上映之后，8月17日，2009年另一款迪士尼题材大作：Q版回合制MMORPG《梦幻迪士尼》也已正式推出内测。



与迪士尼明星共闯奇幻大陆翡翠城

这是一个关于奇幻世界的传说。一位叫做奥斯丁的大法师花费毕生精力种植出了一棵巨大的生命之树。它吸收了所有在世和故去人们的正义力量，以至高无上的法力维系着这片奇幻大陆上万物的存在。

当大法师奥斯丁渐渐衰老后，一股未知的黑暗力量侵入了翡翠城。黑暗力量陆续夺走了生命之树的魔力来源——生命之星，把它们送到了大陆周围的各个平行世界里，并妄图利用生命之星增强自身的实力，实现控制所有平行世界的阴谋。随着生命之树的创世魔力越来越弱，翡翠城岌岌可危……

为了解除生命之树的危机、拯救翡翠城，迪士尼的大明星、奥斯丁的弟子米老鼠、唐老鸭、高飞在奇幻大陆上建造了许多传送门。由玩家扮演的角色，将通过传送门进入环绕在翡翠城周围的各个平行世界冒险，击败邪恶势力，夺回被黑暗力量所掌控的所有生命之星，恢复生命之树的魔力，重现翡翠城的辉煌。

由玩家扮演的英雄角色与迪士尼的明星们一同闯荡奇幻大陆的这段精彩背景故事，已经由《梦幻迪士尼》研发组的动画创作人员打造成游戏CG。

三大明星导师精彩亮相

在种族与职业方面，迪士尼方面提出了将福布斯虚拟人物价值排行榜上排名首位的米老鼠明星团队三大主要人物：米老鼠、唐老鸭、高飞作为游戏世界中三大职业的导师。

人族导师米奇

这位诞生于1928年的小老鼠角色，自出生以来就以圆耳朵大眼睛的形象风靡卡通世界，富有亲和力的人格魅力和博学正义的形象更使他成为史上最受欢迎的卡通明星。如今虽然它已经是80岁高龄的老男孩，但在广大玩家为《梦幻迪士尼》导师角色设定投票时，它仍然当仁不让地拔得头筹，当选人类种族导师角色，率领勤奋好学的人类肩负起拯救奇幻大陆的重任。

《梦幻迪士尼》世界中人类种族的设定也与米奇老鼠的品性息息相关：贵族剑士拥有高贵的血统，封印法师拥有平复人心的魔法，圣女拥有纯洁的心灵，媚术师拥有让人着迷的魔力。



所有人都熟悉的米老鼠，原名米奇



唐老鸭的经典配音可还记得？原名唐纳德



老好人高飞现在是血族首领



贵族剑士

精灵族导师唐纳德

当年在迪士尼笔下为衬托完美的米奇而诞生的唐老鸭，有着最近于平凡人的纯真个性，这位刚刚过完75周岁生日的卡通界“马龙白兰度”，未曾因为岁月改变肥硕可爱的身形，并在息影多年后正式登陆翡翠城，带领精灵族的勇士们征战奇幻大陆，演绎更为梦幻的迪士尼传奇故事。

这位不论受到多少挫折也不言败的大明星，带领着四大职业的精灵勇士：性格冷静、不苟言笑的精灵神射手；善良迷人、睿智梵雅的精灵守护者；拥有永生美貌和过人智慧的暗精灵；善良友好，对他人充满关爱的精灵祭司。

血族导师高飞

诞生于1932年的高飞，勤勤恳恳地担任米奇的配角达数十年之久。虽然他在动画片中显得略微有些笨拙与缺乏思维，但正是这种简单的性格，才使米奇与其他伙伴们轻松地看到复杂事情的本质。这位高大的明星天真、直爽、简单，性格活泼并且还略带一点美国式的冷幽默。

如今，这位任劳任怨的高个子老好人，将在《梦幻迪士尼》中担任血族首领，率领麾下四类职业人群：拥有着强悍身躯与完美爆发力的血族忍者，拥有超强的远程攻击力、崇尚嗜血的血影领主，拥有狂暴的力量、容易爆出致命一击的血影贵族，爽朗大方、娇艳的血影舞者。他们将协同米老鼠带领的人类、唐老鸭带领的精灵，一同守卫奇幻大陆翡翠城。

三位迪士尼明星人物为游戏世界中的三大职业注入了各自的性格特点：人族拥有无上学识与不断进取的精神，精灵族拥有优雅迷人外表与神奇的自然魔力，血族对力量充满了狂热并无所畏惧。

六大职业率先登场

自8月17日开启内测以来，《梦幻迪士尼》已经推出人族的贵族剑士、圣女，精灵族的暗精灵、精灵神射手，血族的血影舞者、血影领主等六大职业，下面就职业做一简单介绍。

贵族剑士（仅限男性玩家）

奇幻大陆上的贵族剑士拥有着战士的高贵血统，在游戏中被设定为物理攻击角色，拥有“蓄力一击”的技能，在消耗少量气血之后，临时提高伤害力和命中属性，并自动攻击目标；拥有的被动技能为“风华乱舞”，可使自身不受封系法术的影响。

圣女（仅限女性玩家）

正所谓“男女搭配，干活不累”。如果说人族剑士习惯于用利剑直接挑战对手，那么圣女则擅长以众多辅助性技能扮演战斗团队中的“奶妈”角色。她的“铁壁结界”与“伤害结界”，能在战斗中以消耗少量魔法为代价，临时提高自己或队友的防御力与物理攻击能力；各种祝福术还能为自己或队友解除中毒、死亡等不良状态，提高攻击能力、恢复气血等。

暗精灵（仅限男性玩家）

这一职业的名字并不来源于黑暗崇拜，暗精灵同样拥有永生的美貌和过人的智慧。他们几乎和大自然融为一体，借助自然之力，暗精灵能熟练地使用控制与治疗之术将对手的心理防线彻底摧毁。在角色技能设定方面，暗精灵应当称得上是比较全面的：不但有能限制对方行动的“生命禁锢”，还有能连续发动两次攻击的风舞连袭，以及为自己或队友解除中毒状态的“驱毒”等。

精灵神射手（男女玩家不限）

在魔幻电影《魔戒》中玩家们深深感受到过精灵族的神射手威力，《梦幻迪士尼》中的精灵神射手们同样能在战斗中，以“爆裂矢”与“陨星矢”两种魔法技能对敌人发动猝不及防的攻击，此外，他们也具有可解除中毒状态的“祛毒术”与辅助技能使对方减少气血与魔法的“摄魂矢”。

血影舞者（仅限女性玩家）

血族的可怕之处就在于他们能够“把自己的快乐建立在别人的痛苦上”，而血影舞者的魅力就在于他们能将这种可怕化进美丽之中。“吸血”“吸魔”两种技能都是通过减少对方的气血与魔法来增强自身的能力，而“忧伤血舞”还能使对方在一定回合内无法恢复健康状态，“媚骨柔情”与“魅惑血舞”还能封住对方的物理攻击技能，使其无法施展。

血影领主（仅限男性玩家）

他与人族的剑士一般，是拥有最直接攻击能力的战士角色，也是《梦幻迪士尼》预告片中的悍将。除了“赤焰风暴”与“烈焰冲击”能对敌人展开无情外，还能利用“炽热之心”在战斗中短暂提高自己的法术伤害，以及能自动反击敌人的“赤红领域”技能等等。P


精灵弓箭手


血影领主


血族法师


睡美人——状态树

头条新闻

■《诸侯》推出新版本“王者争霸”



《诸侯》新版本“王者争霸”将在8月28日正式推出。

新版本中会先出邯郸、不周塔3层、献玉场、胡服营4张新地图及对应的密穴，并开放4个全新副本：上古英雄战、天下无双、拯救十八层地狱、幻界——真假Boss降临，其中幻界——真假Boss降临为玩家建议策划的副本。同时85级至95级全新怪物现身，更多强力Boss同时降临，新Boss将可以掉落92级的“英雄套装”（稀有），并且可以使用天珠与80级的武器进行升级，VIP商店不会出售。

新版中各职业将会得到更多的技能，并推出80级至95级的主线任务和出70级至95级的“Boss下凡”动态任务。并有全新的“巴的野望”登场和全新的排行榜系统。同时还将推出结婚系统、副将对战擂台、英雄擂台赛、诸侯争鼎等全新游戏内容。

■《生肖外传》开启818封测



《生肖外传》于8月18日开启“818封测”。本次封测中，四大门派八大职业全部开放，包括地府：斩焰修罗、御焰修罗，龙宫：火灵使者、冰魄使者，五庄观：封印天师、八卦天师和高老庄：乾元祭司、坤宁祭司。开放角色等级最高50级，封测期间会逐渐开放更高等级。游戏新增十大剧情，有主线任务“混世魔王”地支神现身剧情、“黑能精”黑能精出现剧情和生肖任务“半吊子的法术”韩应星寻踪阵剧情、“幕后黑手”碧血道具初次见面剧情等。

本次封测还将开放2v2的竞技场系统、副本系统、副本神秘商店、洞府系统、采集系统、生活系统、金酷击杀、装备系统、谣言系统、宠物系统、录像系统、结婚系统、人品系统、跑镖系统和运程系统共15项游戏内容。

同时还将展开的有抵御强盗、竞技场、降魔录、科举、星宿争霸、生肖迷宫、神仙也疯狂、全民健身、大乱斗和蟠桃大会共10个游戏活动。

■ 金酷电话密保开通

金酷电话密保8月13日开通。玩家拨打电话密保服务热线，即可进行电话密保绑定自己的账号。绑定过程完全免费，电话密保服务试用阶段其他收费现在也完全免费。

首先使用金酷通行证账号登录金酷会员系统，点击“设定密保”按钮，进入金酷密保管理页面。然后点击“金酷电话密保”按钮，进入电话密保管理页面。如果是第一次使用金酷电话密保，在此页面可把玩家的通行证账号与玩家的手机或固话号码进行绑定，之后拨打电话密保服务热线，在听到绑定成功的提示后，就表示账号与玩家电话号码成功绑定。

在成功绑定后，金酷所有游戏产品，包括《魔界》《战神光辉》《生肖传说》《生肖外传》《诸侯》，都将处于电话密保的保护状态中。

月评

■ 金酷“快中求稳”

凭借《诸侯》迅速出现在大家眼前的金酷游戏是新网游公司很好的样本，从作品的选择、运营的策略、整体的布局，可以看到金酷的思路非常清晰，那就是“判断市场，快中求稳”。

所谓判断市场，是从产品直接得以体现的，很多人说《诸侯》这款游戏没有过多特点，但事实是——玩它的人并不少，在《诸侯》官网论坛上可以看到不少玩家在针对目前版本提出各种问题和建议，虽然这说明《诸侯》并不能算得上完美，但更说明确实有人在关注、有人在玩，这就是一个准确的市场判断，而且有哪款作品可以算是完美呢？金酷只要保证这款作品不出现硬伤，比如职业平衡、经济系统等，《诸侯》就是一款成功的作品。另外值得一提的是请“陈小春”来代言，陈小春以古惑仔形象在大陆走红，而《诸侯》又是一款主打“战争”的作品，暗合了喜欢这类型游戏玩家的“好兄弟，讲义气”心态，也是一种准确的判断。

正在研发中的《魔界2》应该是金酷下一步的重点，从视频可以看到，这是一款3D的Diablo-like，比较注重画面表现力和打击感，其他方面还没有过多透露，作品出来之前谁也说不好是否成功，不过从选用暗黑风格这个态度可以看到金裤的“稳”。“大菠萝2”作为10年前的游戏现在仍然是ARPG标杆，战网上玩家依旧众多，说明这一类型的作品在今天以WoW为代表的新型MMO浪潮中仍然有它的生命力，且远比很多人想象的要顽强和持久，金酷如此选择也就不难理解了。P



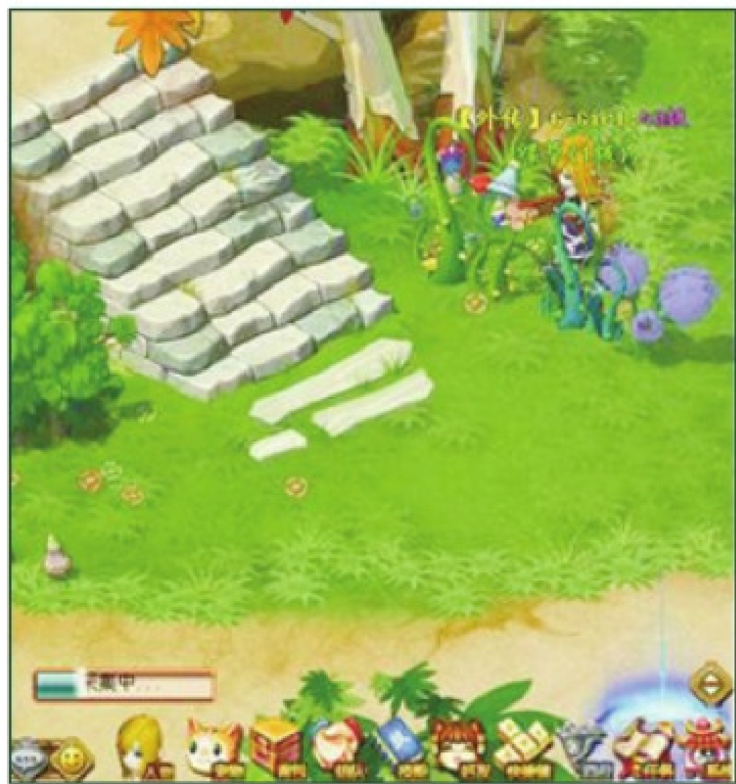
《魔界2》透着明显的大菠萝风格

生肖外传
●制作：金酷游戏 ●运营：金酷游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：技术封测
●官方网站：http://sx.12ha.com/

■上海 莱依林

《生肖外传》，赚点零花钱

钱不是万能的，但是没有钱是万万不能的！行走于江湖，没有点小财怎么行呢？虽然说生肖外传的任务奖励是绝对饿不到玩家的，但是想要成为富翁的话光任务奖励那点钱可是绝对不够，所以大家当然要开动脑筋啦！根据游戏经验，笔者总结了采集、生活、副本和押镖四大赚钱法门，下面就一一介绍。


装备工具镰刀，双击药材便可

赚钱方法一：采集

《生肖外传》中，那些木头啦草药啦矿石啦都是怎么来的呢？当然是采集啦！学习采集后，将采集到的这些材料卖给其他需要的玩家就能发笔小财。

采集技能分为三种：采药、伐木和挖矿。学习采集技能后，在灵霄城云巧巧处购买相应的采集道具（矿镐、镰刀或斧头），前往野外地图寻找采集资源，装备道具后双击资源便开始采集。



分解物品可以分解人物的武器、装备，佩饰和项链；宠物的项链和盔甲，分解后可能得到的材料会显示在分解栏中。

赚钱方法二：生活

《生肖外传》中，那些超高性能的装备都是怎么来的？刷怪？做任务？打副本？No，是玩家自己做出来的。一般这种武器的市场价都是惊人的天价。

生活技能分为8种：武器合成、烹饪食物、分解物品、点化宝石、炼化丹药、锻造矿石、时装合成、盔甲合成和布甲合成。制作时所需的部分材料可以在灵霄城屠千刀或杂货商处购买获得。

赚钱方法三：下副本

副本中，一般通关后都能有几千的铜板进入荷包，普通模式的副本相对比较简单，可以无限次进入，打败Boss可获得装备奖励。挑战模式的副本每天只能进入一次，打败Boss后会掉落一个战励橙色水晶或战励粉色水晶，并且有完美击杀的评价，战励橙色水晶或战励粉色水晶可以到灵霄城挑战奖品员处兑换到名类装备。



挑战“老妖巢”副本中的妖魔姥姥

赚钱方法四：押镖

“跑镖”是个低投入高回报的系统，不过需要那么一点点人品。

玩家只能接与自己等级段相符的镖车。跑镖一旦失败，不仅不能获得跑镖的奖励，还会连接镖时的押金都会一并没收掉。试练镖只有青镖一种，其他三种类型的镖车会分为三个档次（青、赤、炎），镖车档次不一样，奖励也不一样。

接镖后玩家的角色头像下方会有一个小图标，将鼠标移至小图标上可以看到押镖的时间和送至的目的地。在这一趟押镖的路途上玩家会遇到抢镖的怪物，必须在规定的时间内完成押镖，否则就算失败（小秘密，在战斗中玩家可以给镖车加血哦）。


伐木时别忘了换上斧子哦



“时装合成”一定是女孩子的最爱！



挑战级副本中，除去装备外，还有战励橙色水晶或战励粉色水晶


4押镖分为试练镖、苍土镖、幽水镖和冥火镖四大类

诸侯

●制作：金酷游戏 ●运营：金酷游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://zh.12ha.com

■北京 箭箭

《诸侯》耍酷拉风必备三件套

可以肯定地说，大部分男性玩家追求的是装备属性，而大部分女性玩家追求的是装备外型，在我看来实力固然重要，形象也不能轻视，能两全其美当然是最好，别的不知道，《诸侯》中三大耍酷拉风必备之物：神兽坐骑、蚩尤套装和势力披风就觉得算得上两全其美，不仅外型够帅够霸气，属性也够强力。



神兽坐骑

俗话说“宝剑赠英雄”，宝马也是一样。战场上瞬息万变，拥有一把好剑可以斩杀敌人，拥有一匹好马则在某些时候决定骑者的生死。一代枭雄曹操征讨张绣时，张绣献城投降曹操，曹操被打得措手不及险些丧命，全靠着胯下良驹“绝影”逃了出来，它身中三箭仍能奋蹄疾驰，直至被流矢射中眼睛才轰然倒下。

“马文化”随处可见，比如12生肖、昭陵六骏，还有识马的伯乐、九方皋等等。“汗血宝马”这种千里神驹大家一定常有耳闻，千年之前的西汉便对它有所记载，作为当时匈奴骑兵的重要坐骑，汗血马给汉高祖留下了极深印象。对于宝马的热衷，《诸侯》也不例外，在公测新开服务器中，官方已经推出冲值送神兽坐骑活动。

坐骑系统详解

坐骑总共有100级。坐骑1～20级别为幼体形态，21～40为成体形态，41～100可能存在两种形态，正常成体形态和神兽形态。

幼体形态不具备骑乘功能，需变为成体形态方可骑乘，进化为神兽的坐骑将具有非同一般的造型。

坐骑是需要玩家喂养的，所需要喂养的食物和数量与坐骑等级、坐骑成长现状（幼体、成体、神兽）相关，若不喂养坐骑，则坐骑将会处于饥饿状态，饥饿状态的坐骑将无法获得额外技能和属性的加成。

坐骑的喂养和升级初级道具可在各大主城的“驯马师”处购买到。

玩家装备坐骑后，坐骑在不饥饿的状态下可以获得经验。当经验满100%的时候，可以进行升级，每级升级的经验是不一样的，升级的成功几率也是不一样的。

每次升级必须使用X兽聚力散（有种坐骑聚力散反别对应坐骑各个时期的形态：幼、成、神三态），升级失败将会降低坐骑生命值1点，当坐骑的生命值为0时，坐骑死亡。

坐骑的最大生命为100点。

20～21级坐骑100%会从幼体进化为成体坐骑；40～41级的成体坐骑，有很小的概率进化神兽坐骑，进化神兽坐骑如果失败，坐骑生命会下降5点。坐



诸侯白马坐骑





诸侯神兽坐骑原画



诸侯套装原画

骑依靠打怪获得经验（坐骑需处于非饥饿状态），获得的经验为玩家打怪的个数。普通坐骑升级时有几率领悟到一个额外属性，普通坐骑最多领悟三个额外属性，神兽则可以拥有更多额外属性。

《诸侯》中的坐骑完全是由玩家亲手打造，伴随玩家出征而成长，在某个指定的过程中会有一定几率进化成神兽，一样道理的还有《诸侯》的副将系统，也同样是由玩家亲手打造，所有事情都需亲力亲为。

蚩尤套装

《诸侯》公测至近已有一段时间，相信很多玩家仓库里早已累计了数十个战羽了吧？有多少人成功兑换了一整套套装了呢？30级的套装相对来说比较容易，60级的可是相当困难，没有团队的配合很难获取，当然也有直接获得的方法，但是更加困难。而且只有集齐一套，才能把套装属性充分展示出来。

如何获得比普通10级一换的装备属性更强、外型更靓的蚩尤套装呢？只要累积材料“战羽”或者“狂暴之牙”，然后在指定NPC处（点击商住区激斗管理员，选择你想兑换的相应等级战场进入，然后根据你的职业来选择蚩尤族一脉NPC兑换装备），按要求数量兑换就能获得，当然，禁忌之夜与冰火两重天副本中的Boss也有几率掉落套装部件。

战羽兑换

30级蚩尤套装

玩家可以参与每周五晚上20：00举行的宿命激斗初级来获得30级战羽。在蚩尤族一脉NPC处选择要兑换的装备部件，兑换成功后会扣除相应的战羽数量，每个部件所需战羽数量是不同的（只限兑换武器、头盔、衣服、鞋子）。

60级蚩尤套装

玩家可以参与每周五晚上20：30举行的宿命激斗中级来获得60级战羽。在蚩尤族一脉NPC处选择要兑换的装备部件，60级套装的兑换需要一件相应部件的30级套装以及一定数量的60级战羽，每个部件所需战羽数量是不同的（只限兑换武器、头盔、衣服、鞋子）。

道具兑换

30级蚩尤套装

玩家可以参与平阳郊外、周幽王陵墓、躲猫猫、先祖祭祀场30～59级的副本活动，有几率获得兑换道具狂豹之牙。在蚩尤族一脉NPC处选择要兑换的装备部件，兑换成功后会扣除相应的兑换道具狂豹之牙，每个部件所需的狂豹之牙是不同的（只限腰带、手部）。

60级蚩尤套装

玩家可以参与新开副本英灵殿和先祖祭祀场60～89级活动，有几率获得兑换道具烈虎之牙。在蚩尤族一脉NPC处选择要兑换的装备部件，兑换成功后会扣除相应的兑换道具烈虎之牙，每个部件所需的烈虎之牙是不同的（只限腰带、手部）。

直接获得

30级获得：玩家可以参与禁忌之夜副本，Boss有一定几率直接掉蚩尤套装部件；

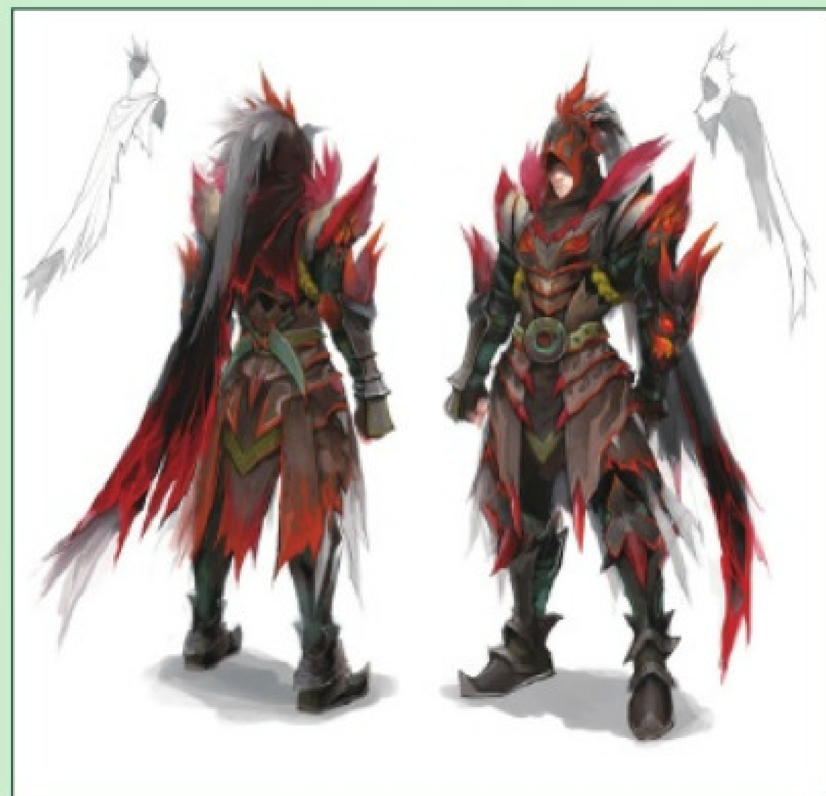
60级获得：玩家可以参与冰火两重天副本，Boss有一定几率直接掉蚩尤套装部件。

目前官方只开放了这两种等级的蚩尤套装，不过近期有风声说还将开放更多套装。套装在《诸侯》中属于绿色装备，不可分解。

势力披风

距今约1万年的新石器时代就已经有披风样的服装存在，几千年之前的雕刻壁画中也无处不显示着披风被广为使用。之后很长一段时间，披风都最为一种流行品存在，样式也更加繁多，并且逐渐成为一种高贵的象征。我们也可以在很多电视电影看到披风，像哈里波特的黑色披风、超人的红色披风、木叶最强忍者的火影披风等等，这些名人都有属于自己的披风，你是否也想要一款属于自己的披风呢？

《诸侯》在公测后开放了势力披风系统，让势力拥有一个独立的标识。目前已公布8款披风，款款个性十足，充满贵气。与势力披风不同的是普通披风，普通披风打造后，再点上披风纹饰，就能出现已公布的8种造型中的其中一个，普通披风是除势力战时间之外其他时间都可以佩带的，势力战时，势力披风会直接覆盖普通披风样式，势力战结束自动还原。需要注意的是，目前游戏内无法直接获得披风纹饰，需要通过官方举办的活动获得。P



诸侯人物原画



诸侯势力披风原画1





诸侯势力披风原画2

头条新闻

■ 麒麟游戏全国招募人才



日前，麒麟游戏面向全国招聘游戏推广人才，包括推广服务主管和推广服务代表两个职位。

推广服务主管负责所辖区域的地推团队管理，根据公司战略规划，结合所辖区域的市场状况，制定相应的区域计划并整合区域内各类资源，对指定区域内的网吧、高校、等终端进行宣传推广工作，完成相应的区域计划。

推广服务代表负责所辖区域的网吧资料收集，再辖区网吧内进行客户端安装、海报张贴、宣传终端及网吧关系维护，并在网吧内点对点形式发展游戏玩家，完成公司下达的发展玩家指标。

同时，麒麟游戏于8月14日起开始游戏调研员招募活动。调研员要体验游戏产品，对游戏产品的中问题进行分析，负责游戏意见、BUG收集和测试、整理、提交，对游戏中的出现的问题提出有建设性的意见，并撰写网络游戏产品报告。有意报名的玩家，在下载填写问卷后，将问卷同个人简历一起发送至麒麟游戏指定信箱，即可等候筛选和面试，活动结束后收到的简历和问卷将作废。

■《成吉思汗》服务器合并



《成吉思汗》电信华南区“光辉岁月”与“战无不胜”服务器于8月14日进行服务器合并。

“光辉岁月”服务器中的玩家合并到“战无不胜”服务器中，目标服务器为“战无不胜”。合并后的服务器名称暂无变动，使用原服务器名称均可进入合并后的服务器。服务器合并后开启了24小时的打怪双倍经验效果时间。

合并服务器的前三日，暂停了一部分游戏中的功能，合并后删除了两组服务器内所有等级未达到10级（不包含10级）的角色，删除了两组服务器内帮会成员总人数不足10人（不包含10人）的帮会。

合并服务器后开放了4天的角色名称修改功能时间，有重复名字的角色，在选人列表中该角色旁边多出一个角色名改名按钮，玩家通过点击它来修改该角色的名称，目前每个重名的角色只有一次改名机会。

合并服务器结束后，游戏中所有排行榜数据被重置，并于8月15日0：00产生了新的排行榜。各个国家的国家职位（包括国王）被清空，所有拥有实力的二级以上帮会帮主都可以在服务器开始后的第一时间到国家管理员处抢夺国王职位，合并服务器后的第一次国王争夺战于8月23日进行报名和决战。

■《成吉思汗》充值送礼



麒麟游戏表示：“《成吉思汗》为答谢玩家，举办充值10元就送扩展仓库第二页活动，活动时间为2009年8月8日10：00～2009年9月8日10：00。活动期间，单个账号一次性充值10元或10元以上，即赠送仓库第二页扩展空间。”

麒麟游戏介绍：“当用户成功参加本活动后，可以在麒麟游戏充值中心登录后，点击左下方的“奖品领取”按钮，将奖品划拨到用户所在的大区，然后在游戏内与王城NPC“领奖大使”（坐标277,98）对话，即可领取奖励。奖励成功领取后，仓库的第二页扩展空间随即开启。每个账号只能参加一次本活动，如用户的领奖角色此前已开启了仓库第二页扩展空间，则无法领到本次活动的奖励。”

月评

■“新生代”麒麟游戏

网游公司一家家建立，不过能给玩家留下印象的其实并不多，有不少今天还“力拔山兮气盖世”，明天就“人面不知何处去”了。麒麟游戏在最新一批网游企业中，以《成吉思汗》站住了脚跟。

虽然公司新，但里面的人其实并不“新”。麒麟游戏副总裁邢山虎最早被人熟知是因为《佣兵天下》，作为这本叱咤一时的网文作者，邢山虎曾在金山任职WPS相关工作，还操盘过《天骄Online》，CEO尚进则出身搜狐畅游，负责《天龙八部》相关工作，其他工作人员也不乏来自各大知名游戏厂商。

“游戏圈”其实并不大，经常看到同样的面孔在不同时间出现在不同公司，这中间的道理说来其实很简单，在某公司做了几年对市场逐渐熟悉，一旦机会合适，很有可能便会选择另起炉灶，这就是麒麟游戏的优势——新公司，老员工。

网络游戏因为没有过多“渠道”投入，大部分时候都是靠产品说话，所以虽然也有大公司、小公司之分，但很难被谁家完全垄断，这也是现在联合运营、团队合作等案例不断出现的原因，只要你有一个好的产品，便有机会出人头地。从目前各种数据来看，麒麟游戏选择《成吉思汗》没有选错，尽管有官司缠身，但似乎没有影响在线人数，麒麟游戏也非常明白现在不是把精力放在与平台商博弈的时机，天平明显倾向产品研发这一边。

希望以麒麟游戏为代表的新一代游戏厂商能够站在前人的肩膀上，看得更远。P



麒麟游戏第二款作品《聊斋》正在研发中

成吉思汗

●制作：麒麟游戏 ●运营：麒麟游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公开测试
●官方网站：http://han.70yx.com/

■北京 stand

《成吉思汗》生活系统攻略本

《成吉思汗》7月17日公测后采集系统变动很多，由内测期间只有两种制造技能，演变成三大采集技能与三大制造技能，足足拓宽了3倍。采集系统是现在网络游戏中不可或缺的系统之一，除可提供给玩家更多游戏乐趣外，同时也可参与到游戏整体进城中来，比如装备、药剂等等。下面就为大家详细介绍《成吉思汗》公测后的采集系统。



三大采集技能分别是：采集草药（获得甘草、红花、茯苓、伸筋藤等各种草药）、采集矿石（采集宝石矿碎片等各种矿类）、捕捉（捕捉蜂蝶牛虻等各种驯马术材料）。而相对应的三大制造技能分别是中原草药术（制造丹药）、印度珠宝术（制造宝石）、蒙古驯马术（制造骑宠技能书）。

本文中所有的数据均由自己的测试和推测得来，因此恐有出入之处，一切请以游戏内数据为准，并欢迎大家指正。如果你对游戏里的采集技能感兴趣，那么不知道是该恭喜你还是要叹息，总之你将要走上的是一条漫长的采集之路。

采集资料汇总

采集物品种类

等级	草药类	矿石类	捕捉类
1级材料	红花、甘草	宝石矿碎片	马蜂
2级材料	茯苓、伸筋藤	破碎的玄武岩、熔火石(伴生)	牛虻
3级材料	天麻、朱砂 草木精华(伴生)	玄武岩七步蛇(伴生)	吸血蝙蝠
4级材料	防风、桂枝	金刚玄武岩	碧血蟾蜍

注：伴生是指采集材料时有一定几率可共同获得。而且打一些材料副本也会掉落，比如黄河坞和景教堂。

采集活力

所有采集技能的使用都需要消耗活力，活力值和活力恢复速度可在人物属性里查看。所消耗活力及采集数量如下：

可采集物品	采集技能	消耗活力	采集数量	获得熟练度
1级材料	1级	1点	1～2个	1点
2级	1点	3～4个	1点	1点
3级以上	2点	4个	无	
2级材料	3级	2点	1～2个	
4级	3点	3～4个	1点	
5级以上	4点	4个	无	
3级材料	5级	4点	1～2个	1点
6级	5点	3～4个	1点	
7级以上	5点	4个	无	
4级材料	7级	5点	1～2个	1点
8级	6点	3～4个	1点	
9级以上	6点	4个	无	


高级材料副本


高级矿石


高级图纸副本


购买配方宝石

活力上限和回复速度

等级	活力上限	回复速度
1～9	48	每15分钟回复1点
10～19	96	每15分钟回复2点
20～29	144	每15分钟回复3点
30～39	192	每15分钟回复4点
40～49	240	每15分钟回复5点
50+	288	每15分钟回复6点

影响活力上限和恢复速度的道具

1.江湖请柬：活力增长速度提升2倍。

2.骑术秘籍，1级活力：主人活力上限增加100点。

骑术秘籍，2级活力：主人活力上限增加150点。

骑术秘籍，3级活力：主人活力上限增加200点。

3.活力丹：瞬间补充100点活力。

采集技能大全

一 采集草药

1.等级需求

采集草药技能在NPC王国草药大师伊乌语那里学习。各等级需求条件如下：

等级	等级需求	金钱需求	熟练度需求：
1	25	2两500文	0
2	30	5两	150
3	35	10两	200
4	40	20两	250
5	45	40两	300
6	50	80两	350
7	55	160两	400
8	60	320两	450

2.采集物品及地点

技能等级	可采集物品	地点
1～2	红花、甘草	10～30级剧情地图
3～4	茯苓、伸筋藤	35～40级剧情地图
5～6	天麻、朱砂	45～50级剧情地图
7～8	防风、桂枝	55～65级剧情地图

其中，天麻、朱砂有一定几率伴生草木精华。此外，在新手村也可以采集到所有的材料（包括矿石和捕捉材料）。

二捕捉技能

1.等级需求

捕捉技能在NPC王国捕捉大师达烈那里学习。各等级需求条件如下：

等级	等级需求	金钱需求	熟练度需求：
1	25	2两500文	0
2	30	5两	150
3	35	10两	200
4	40	20两	250
5	45	40两	300
6	50	80两	350
7	55	160两	400
8	60	320两	450

2.采集物品及地点

技能等级	可捕捉物品	地点
1～2	马蜂	10～30级剧情地图
3～4	牛虻	35～40级剧情地图
5～6	吸血蝙蝠	45～50级剧情地图
7～8	碧血蟾蜍	55～65级剧情地图

其中，吸靴蝙蝠有一定几率伴生七步蛇。

三、采矿技能

1.等级需求

采矿技能在NPC王国采矿大师铁先那里学习。各等级需求条件如下：

等级	等级需求	金钱需求	熟练度需求：
1	30	2两500文	0


购买配方宝石


活血酒


极品天方马


蓝宝石


龟路二仙胶

2	35	5两	150
3	40	10两	200
4	45	20两	250
5	50	40两	300
6	55	80两	350
7	60	160两	400
8	65	320两	450

2.采集物品及地点

技能等级	可挖掘物品	地点
1～2	宝石矿碎片	10～40级剧情地图
3～4	破碎的玄武岩	45～50级剧情地图
5～6	玄武岩	55～60级剧情地图
7～8	金刚玄武岩	65级剧情地图

其中，破碎的玄武岩有一定几率伴生熔火石。

实践验证真理

Ok，当上面的资料让你看的头大的时候，让我们趁热正式开始采集。

只拿10级剧情地图为例。本地图各类材料非常丰富，密集程度也是难以想象的。而且，在下还不敢保证此图已经涵盖了所有的材料点。你需要做的，就是在这些采集点中，选择你需要的材料，并设计一条合理的路线，使得采集效率最大化。最新的公测版本，在哲别村已经可以采集到所有你需要的材料，不用再去下各种副本地图采集，非常方便。

下面是几点值得注意的小提示：

1.采集时不要只用自己的眼睛寻找，小地图的提示非常实用。如果对一张新的地图并不熟悉，这将省却你大量的搜寻时间。

2.小地图内所有的采集点显示均为黄色小点，鼠标移动到上面会显示此采集点的材料名称。

3.《成吉思汗》的材料点刷新速度非常快，有时刚采完，下一秒就会在同一地方刷新出来，弄得我还以为上次采集失败……

4.作为一个职业的采集者，在开荒新地图时，需要记住每一个采集点的位置和类型，然后设计一条封闭式的采集路线，使得一圈下来，刚好到材料点的最慢刷新时间。并且能够保证在有人抢点的情况下，有足够的备用地点可供采集。若你的路线满足上述条件，那么恭喜你，你的路线将近乎完美。

5.游戏毕竟只是个游戏，一切都以娱乐为主，若你只想单纯悠闲的采点东西玩乐，便不用在意许多，开心就好。

你想赚钱么?

活力丹和钱庄

公式：10两现金=5活力丹=500活力=3级采集技能采1级材料1000个=5级采集技能采2级材料500个

若1000个1级材料或500个2级材料能够卖出大于10两现金所兑换现银的价格的话，将会有些许利润可图。之所以用些许，是因为此公式已不算什么秘密，再看看地摊上各类材料的价格，你就知道用活力丹来赚钱的方式也许并不实用，毕竟为此付出大量的采集时间也需要计算在内。不过这还是目前快速冲技能的一种可选方法。

任何情况下高级采集技能都会比低级得到的实惠要多的多，所以技能冲级快的玩家必定能够早些得到好处。

配合制造技能

当采集技能和相对应的制造技能互相配合的时候，也许是发家致富的另一种方法。

比如珠宝术4级所必备的生产材料，同时也是采矿4级才能采集到的矿石；而4级草药技能所需要的材料，也是采集草药技能达到4级了才可以采集的。市价很昂贵的坐骑技能书，需要同等级的驯马术配合捕捉技能采集到的材料，才可以制作出来。


小疾风丹

如果一个生产达人同时也是一个采集达人，那么往往就可以奇货可居，用一些独一无二的物品自行定价垄断市场。


玩家贩卖


印度珠宝术


中原草药术


采集红花


采集药材

■写在前面

本期将刊登广州桌游店的介绍。考虑到全国范围内桌游店的分布情况以及桌游店如雨后春笋般涌现的近况，本期之后将不再集中介绍某个地区的桌游店，而将采用不定期的方式，不受地区限制地介绍一些比较有特色的桌游店（吧）。还是那句话，如果想寻找自己所在城市或地区的桌游店，上网查找是最方便的方式。

一直以来，我们玩到的桌游，不是英文版就是德文版，中文游戏凤毛麟角。但这种情况会慢慢地有所改变，部分桌游的中文版会陆续在国内发售，包括之前我们已经介绍过来的卡坦岛（The Settles of Catan），也包括我们本次将介绍的Dominion（皇舆争霸）。坦白说，我个人认为Dominion的中文名以音译为好（或者直译为“领土”），初见到《皇舆争霸》这个名字有点儿不知所谓的感觉。

Dominion的玩法有一点像万智牌，但并非是集换式的，所以玩家买一盒就够了。由于每次玩时行动牌的搭配不同，变化很多，所以每次感觉都不尽相同。这种以桌游的特点来表现集换式卡牌玩法的新设计思路，让很多万智牌和魔兽卡牌玩家也非常喜欢它。游戏的缺点是要不断洗牌，所以有玩家将Dominion戏称为“洗牌王国”。

本期介绍的第二个游戏是Rummikub（拉密、以色列麻将），这个游戏规则简单、上手容易，但真要玩好却比较难。Rummikub游戏历史悠久，有很多种游戏规则在流传，这并不奇怪，中国的麻将牌，不同的地区玩法也有相当的差别。我们下面讲的是国内玩家普遍接受的规则。相对于很多桌游获胜运气成份居多的情况（比如说很多投骰子的），Rummikub则更多考验玩者的计算能力、逆向思维能力，如果你觉得自己够聪明，就来试试Rummikub吧。

本期介绍的第三个游戏是Schildkroten rennen（跑跑龟），介绍这个游戏的主要目的是为了颠覆某些人的观念，他们会认为桌游是个非常难非常高端的存在，事实上并非如此，这款桌游规则简单、风格可爱，标注的参与游戏者年龄下限是5岁，是真正老少皆宜的佳作。

《魔兽世界》集换式卡牌部分，本期刊出新手玩家入门的需知，如果你真的对这卡牌游戏有兴趣，则可参考此文入门。另外，本期《大众软件》中旬刊继续随刊赠送魔兽卡牌3张，抽奖活动也将继续，具体细节请参看栏目正文部分。

■ 广州地区桌游吧

YOYO游友会桌游主题俱乐部

地址: 天河区体育西横街196号101（近体育东路）
电话: 020-87535838



四楼后座桌面游戏工作室

地址: 海珠区江南大道中53号中联科技数码广场4楼516-518号（近江南西地铁站）
电话：13903057290



BG CLub（博技桌游俱乐部）

目前在广州已有5家连锁店
最早的店为环市路店
地址: 越秀区环市中路321号三建大厦3楼
电话: 020-84592988



智游阁桌面游戏工作室

地址：荔湾区宝源路106号1楼（近恒宝广场）
电话：020-33320406



Table Fun 桌游吧

地址: 越秀区德政中路里仁坊10号之3铺（利华饭店后侧）
电话: 020-83721560



■ 赛事新闻

2009万智牌中国国家冠军赛



2009年中国最高级别赛事国家冠军赛，于2009年7月26日在北京中土大厦落下了帷幕，有来自全国17个省市的牌手参加了本次比赛。最终冠军由来自上海的牌手朱亮获得，2至4名牌手依次是李俊（青岛）、李博（北京）、吾同（北京），前4名的牌手将于今年11月代表中国出战在意大利罗马举行的全球最高赛事——世界冠军赛。

2009魔兽卡牌中国国家冠军赛

2009年8月9日，“2009《魔兽世界集换式卡牌游戏》国家冠军赛”圆满地落下了帷幕，138名牌手在上海度过了愉快而美好的两天。年仅17岁的北京男孩林楠爆冷夺得本次大赛的冠军，牛超和于超分别以目前最强大的死对头套牌“背叛法师”和“背叛萨满”勇夺亚军和季军。本次比赛前8名的选手能够代表中国参加今年10月在美国德克萨斯州举行的世界冠军赛。





英文名称：Dominion
中文译名：皇舆争霸
设计者：Donald X. Vaccarino
出品公司：Rio Grande Games/Hans im Glück/Swan Panasia Co., Ltd etc.
发行时间：2008年

这款2008年出品的游戏一经推出，就深受广大桌游玩家的喜爱，并在今年德国年度游戏大奖评选中拔得头筹，获得了世界权威的桌游奖项。而中国台湾省新天鹅堡公司也在7月出版了这个游戏的中文版，国内玩家可以更方便地体验这款游戏的乐趣了。

这款游戏由500张卡牌组成，其中有25种行动牌，每种10张，还有面值为1、2、3的金币牌和面值为1、3、6的胜利点数牌，玩家一开始时都只有10张牌——7张1块钱和3张1分牌，然后从25种行动牌中随机挑选出10种作为这次游戏中使用的牌。玩家将自己的10张牌面朝下洗后放成一堆，任选一个先手玩家，他首先从自己牌堆上抓5张，在他自己的回合中，他可以出一张行动牌，然后购买一张牌，因为一开始玩家的牌中没有行动牌，所以只能购买牌，玩家可以根据自己抓到的金币牌数量选择购买行动牌、金币牌或分牌，但只能购买一张（每张牌的左下角都会标注这张牌的价格）。然后玩家将购买的牌及所花费的金币牌还有其他剩余的牌都丢弃，这个丢弃不是不再使用，而是暂时放在一边，玩家间轮流这样行动，如果玩家的牌堆没有牌了，他就要将自己丢弃的牌洗一洗作为新的牌堆，继续抓，也就是说玩家的牌是循环使用的。

当有任何三堆牌被买光，或者价值6分的胜利点数牌被买光时，游戏结束，每个玩家数自己牌中的分数牌，谁的总分多谁赢。

游戏的特色在于行动牌，每种行动牌都有特定的作用，而每次选出10种，我们就要根据这10种牌来构建自己的牌库，让自己每次都有更多的钱买分牌，但分牌在你的牌中是没有任何作用的，所以我们需要用行动牌来让自己的牌堆流动起来，比如，有的行动牌的效果是再抓两张牌，有的行动牌可以再出两张行动牌，这样每次玩家就不只是抓5张牌了，可能会抓到10张甚至更多，从而有更多的钱买分而取得最后的胜利。





游戏名称：Rummikub
中文译名：拉密（以色列麻将）
设计者：Ephraim Hertzano
出品公司：KOD KOD
发行时间：1977年

Rummikub由106张砖块牌组成，其中数字牌104张，有8组1-13的数字组成，红、橙、蓝、黑4色各两组，还有两张是百搭牌（一红一黑两个鬼脸）。游戏开始时，每个玩家抓14张牌，游戏的最终目的，就是最先将手中的牌出光，下面先讲一下出牌规则。同色的牌只能出顺子，比如说蓝7蓝8蓝9这样（最少要连3张，必须全是相同颜色）。不同颜色的牌，必须出相同的数字，比如红5黑5蓝5（也是最少出3张，最多4张，为红5黑5蓝5橙5，不能出现两张颜色一样的情况）。每个玩家第一次出牌，必须完成“破冰”，即所出牌的数字总和大于等于30（出一组或多组均可，出蓝9蓝10蓝11一组算破冰成功，出黑3黑4黑5、红7黑7蓝7两组也算破冰成功）。如果无牌能出，或者不想马上出，则需从牌堆中摸一张加入手牌，摸牌当轮不许出牌。完成破冰的玩家，下一轮出牌时，既可以自己一组一组的出牌，也可以拆借之前已经出到台面上的牌组合成组，不过被拆的组剩下的牌必须还得符合出牌的规则（比如台面有黑1黑2黑3黑4，可拆黑1或黑4为己用），还可以补别人已经出的牌（比如台面有黑2黑3黑4，补出黑5），当然也可以先补后拆，但如果你最终不能将出到台面上的牌安排一个合理的组合，则要被惩罚抓3张牌到手里。百搭牌的作用是替代任何一张牌出，当百搭牌出到台面上，任何玩家可用百搭替代的那张牌将百搭替出用来组其它的牌。当有任何玩家将手中的牌全出光后，剩下的玩家将手中剩下的牌数字相加，就是输的分数，百搭牌留在手中每个算负30分，胜利的玩家获得等同于另外玩家负分总和的正分。





游戏名称：Schildkroeten rennen
中文名称：跑跑龟
设计者：Reiner Knizia
出品公司：Winning Moves
发行时间：2004年

跑跑龟是一款轻松有趣的游戏，规则简单，老少皆宜，这款游戏在2005年获得了德国儿童游戏大奖，但由于游戏需要一定的技巧，也同样适合其他年龄段玩家同场竞技。

游戏有一张画着石子路的图版，5种颜色的木制乌龟模型，一开始要将五种颜色的乌龟模型放到起点处（少于五位玩家时也是如此），然后每人抽一张乌龟卡（背面颜色相同，随机抽取，对其他玩家保密），乌龟卡的正面会画着相应颜色的一只乌龟，玩家在游戏中的任务就是，让自己颜色的乌龟最先通过石子路，走到终点获胜。

然后，将所有行动卡牌洗一洗，每个玩家发5张行动牌，剩下组成一个牌堆，玩家轮流出牌，每次出牌后就再从牌堆抓一张，行动牌包含各种颜色的乌龟前进牌和后退牌，以及彩色的任选前进牌和后退牌，玩家可以通过选择出那张行动牌来实现自己获胜的目的。

乌龟们在石子上向前走时，并不是独自各走各的，而是互相堆叠，后面的向前走，会爬到前面乌龟的上面；前面的向后退，也要放在后面乌龟的上面。而且下面的乌龟移动时，还要驮着上面的所有乌龟一起走。因此，只要玩家策略得当，玩家出其他颜色的乌龟前进牌也可以让自己的乌龟向前走。到终点时，自然是谁先到谁胜利，如果是几只乌龟同时到的，最下面最辛苦的乌龟获胜。但经过玩家的总结，现在普遍认定最上面的赢。因为，这种获胜方式对玩家出牌技巧要求更高。





WoWTCG新手 你入门时要知道的N件事（一）

首先，我还仍然是一个新人，比如我到现在还在看别人的排表组牌，而自己还没有到组牌的阶段（这个跟工作比较忙有关系）。但是我愿意把我的经验奉献出来，希望我所说的对新人有些帮助，而不会伤害别人。

相信我，这是个很可爱的游戏。

1.WoWTCG比用电脑玩的《魔兽世界》网络游戏更绿色，因为你不会长久的保持一个姿势对着电脑，辐射少了，这是它的优点之一。

2.你会面对一些你知道长相的朋友，而不是只能通过TS听到他们的声音。

3.要想玩好这个游戏，几乎和线上版游戏一样花时间（你格外聪明的话可能略少点，但也少不了多少）。

4.这个游戏比线上游戏更花钱，多花很多倍的钱，具体多少倍，看你的玩法。

5.《魔兽世界》一旦新版本更新，你的绝大多数装备就会变成垃圾；魔兽卡牌游戏一旦新版本更新，你的大部分过去版本的牌也会变成垃圾。但是——这个跟你的玩法有关系，很多时候你可以让牌变垃圾的概率降低很多。

6.如果你知道以上这些还想跳进这个大坑，那就说明你是真的对这个游戏感兴趣了，我代表玩家欢迎你。

7.我个人的观察：玩卡牌游戏的人的层次、年龄、智力水平平均值比线上游戏的玩家要高一些，因为这个游戏是有门槛的。

8.遗憾的是，MM更加稀少了。

9.但一个众人皆知的小秘密是，玩卡牌的男人的MM大多十分养眼。每年的国家冠军赛上，陪同前往的女孩们莺莺燕燕，演绎着各种风情，至于为什么，当你接触到牌手就知道了。

10.要进入WoWTCG这个游戏，我认为你最少要花500元起步，一般情况下要1000多元起步，没有上限——真的没有。

11.作为新人，你会很受某些人的欢迎，尤其当你几乎是无脑开始买牌的时候。当心些，既不要拒绝朋友的好意，也不要盲目信赖特别热情的人。

12.最安全的方法是先不要着急买牌，决定进入游戏一个月后再买牌也不迟。

13.你可以在网络上通过一个叫做WMS或一个叫做BMO的软件，“获得”所有的牌，你可以免费使用它——先用它了解一下吧。

14.你要加入一个QQ群，加入了群，就等于找到了组织。我推荐90257662以及43088444这两个群，前者是官方论坛的群，后者是重要的非官方论坛的群。

15.那个重要的官方网站是：kapai.178.com。

16.那个重要的官方论坛是：http://bbs.178.com/forum-71-1.html，重要的非官方论坛是：www.tcgchina.cn。

17.如果你英文够好，最重要的网站是：www.wowtcg.com。

18.你要经常性上论坛，看所有的板块，注意，是所有的板块都要看！这样你才能了解这个游戏的生态，这样你开始花钱买牌的时候才能少吃亏，更有指向性。

19.基本上对于游戏本身来说，刮刮卡是所有卡牌里面最不重要的那种牌。

了解“《魔兽世界》集换式卡牌”得刮刮卡大奖

《大众软件》杂志9月中旬刊附送“《魔兽世界》集换式卡牌”3张。

同时，你只要将《大众软件》中旬刊读者回函卡寄回，就可以参加抽奖活动，赢取刮刮卡奖品。奖项及奖品数量如下：

一等奖1名 红色王熊（可兑换王熊坐骑）

二等奖5名 国王穆克拉（可兑换猩猩宠物）

三等奖10名 去钓鱼（可兑换钓鱼椅）/预言（可兑换球中的小鬼）（随机抽取一种）

鼓励奖40名 地精泡泡（可兑换地精杂烩煲）/魔兽卡牌T恤/魔兽卡牌纪念硬币（随机抽取一种）

刮刮卡具体兑换方式，请参看http://kapai.178.com中的“刮刮卡入手全攻略”部分。

注意：如果您愿意参加刮刮卡抽奖活动，请将回函卡中的“我愿意参加《魔兽世界》集换式卡牌抽奖活动”前面的“□”里画上“✓”。每期回函卡截止日期为该月月底（比如参加9月中抽奖的回函卡截止日期为9月30日，以邮戳为准），晚到的回函卡计入下月抽奖。

20.幽灵虎基本已经不会开到了，火箭和绷带人快要开不到了，新的刮刮卡你有可能开到，更有可能开不到——看淡一些，当成一个额外的奖品吧，别成天琢磨它。

21.当你打算开始组牌的时候，你会发现你组的牌总是包括白色、绿色、蓝色和紫色的牌——唯独没有刮刮卡。

22.白色的牌最普通、绿色的牌较不普通、蓝色的牌一般不普通、紫色的牌有时候也会很普通——但，每一张牌都在理论上有其存在的价值。

23.你去牌店，会发现牌有英文的、有中文的。

24.截止到这篇文章写完的时候，中文牌和英文牌发布的进度刚刚同步。

25.截止到这篇文章写完的第二天，中文牌又落后英文牌的一个版本了。

26.别难过，之前我们落后将近两年。

27.打英文牌叫做全环境，打中文牌就叫打牌。

28.英文的牌的质量感觉上好一些，中文的牌买起来相对便宜——相信我，套上牌套之后，质量不是问题。

29.每一张你常用的牌都要套上牌套，必须要。还记得你家的扑克吗？打上几次，就成了旧牌了。而你的套牌里面的某些牌，一张的价格就可以买上几十幅扑克牌了。

30.理论上，你需要了解每一种牌的作用和意义——哦，好吧，截至现在为止一共出了3000种左右的牌。

31.实际上，往往你只需要了解一个职业当下的主流套牌的每张牌就可以开始战斗了——一般也就二三十种而已。

32.EA牌是什么？EA的全称是Extended arts牌，就是画面比一般的牌大一些的牌。这种牌在官方渠道上是买不到的，不论你开了多少盒都买不到。你只能参加比赛去赢得这种牌，每次比赛最多也只能赢得一张。



EA卡



普通卡



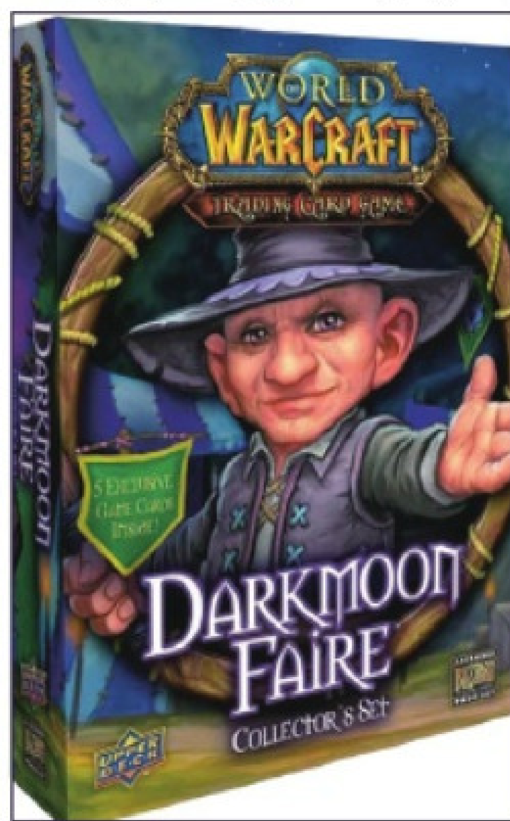
奥尔多高阶女祭司伊沙娜

33.如果有一张牌叫做EA的XXX，那么必有一张牌叫做XXX，反之则不一定。

34.你可以从别的牌手那里买到EA牌，价格总是比不是EA的那种牌贵很多，具体贵多少不一定，跟稀有度有关系。

35.如果你走在路上，发现地上有一张牌叫“奥尔多高阶女祭司伊沙娜”的EA牌，记得把它捡起来，因为它价值10万。

36.中文版一包牌有15张，一盒由24包，一箱有12盒。一包里面只有1张蓝色或紫色牌，一盒里面只有2到3张紫色牌，一箱里面只有1张顶级刮刮卡，但是每一盒里面都必定有2张普通的刮刮卡。



dark moon faire

37.英文版里面一包有19张牌。

38.如果你打开一包牌，发现没有英雄！恭喜，那里面必定有刮刮卡。

39.DMF是什么？Dark moon fair！暗月马戏团。是的，在WoWTCG里面，暗月马戏团是现实存在的。每个月美国官方都会在世界的某个地方至少组织一次暗月马戏团活动，牌手们可以到那里去比赛，去买很有趣的周边等等。



40.DMF从来没到过中国，在短期内也不大可能来中国——别难过，很多发展中国家它都没去过，那里的人甚至不知道有WoWTCG这个东西，你已经很幸福了。

43.没有哪个职业是绝对很强力的，但看起来，貌似现在法师很强大，而猎人很菜——但在当初，是正好反过来的。



利若杰克因斯

44.你要知道一个叫王磊的人，王磊先僧是魔兽卡牌中国总代理——新锐地带玩具有限公司的工作人员，同时是很多重要消息发布的渠道。你还必须知道他长得不帅——有信心多了吧？

45.你要知道一个叫李翔的人，他是中国区总代理的Boss。我和他打过一次牌，很和蔼的一个人。

46.你要知道一个叫唐克的人，他有可能是中国目前打牌最好的人。他在长春，是一家牌店的老板。

47.你要知道一个叫做德雅路（就是作者我啦）的人，他和你一样，是个新人。



巴罗夫

头条新闻

■ 马来西亚校区



7月29日，汇众教育海外首家分支机构马来西亚校区传来捷报。在由马来西亚政府机构MSC主办的“多媒体2009手机游戏设计大赛”中，由汇众教育马来西亚校区在校学员组成的“彩云工作组”顺利进入决赛。其中“彩云1队”在最终的答辩演示环节中创佳绩，跻身最终5支优胜队之列，并夺得由MSC颁发的50 000吉令（约合人民币9万6千元）的制作资金。

此次手机游戏设计大赛由马来西亚主管信息及多媒体产业的政府机构MSC主办，旨在发掘马来西亚本地优秀的手机游戏创意和作品，推动马来西亚游戏产业的蓬勃发展。参赛的几十支队伍来自马来西亚全国各地，其中大多数为专业的手机游戏软件厂商或工作室。汇众教育马来西亚校区的十余名优秀学员组成的“彩云工作组，分为2只小队，分别完成了一款海洋保护主题和H1N1防控主题的手机游戏计划书及其DEMO。汇众教育马来西亚校区校长郑秀兰在接受记者采访时说：“学生主动参加这个比赛，并且获奖，证明他们已经把学习到的理论提高到了实战，这次比赛的胜出就是理论与实践完美结合的证明。”

■ 济南校区



8月12日上午，市人大财经委副主任委员魏篁、市人大财经委工作室主任余毅民等领导一行来到济南校区视察工作。领导们在郭校长的陪同下，参观了学院的教学环境与设施，听取了郭校长的对我校教学模式、学员就业等相关问题的详细汇报。

来到游戏工厂，市人大财经委调研组等领导被学员所做的虚拟现实场景作品吸引，对学员作品的质量、学员的素质给予肯定。

■ 济南校区



8月4日，济南动漫游戏产业发展工作会议暨济南动漫游戏行业第二届年会，在济南舜元大酒店舜元礼堂举行。济南市副市长张宗祥、济南市信息产业局局长王宏志、济南动漫游戏校区郭校长以及动漫游戏企业、高等学校、社会培训机构、媒体等200余人参加了会议。在会上，郭校长当选济南掌上动漫游戏专业委员会主任。

■ 中关村校区

2009年8月8日，和汇众教育一直保持着长期的人才合作关系的银河长兴影视文化公司技术总监来到汇众教育北京中关村校区进行了演讲。

在演讲会上，银河长兴影视文化公司技术部负责人向向在校生讲述了游戏及动画制作的的一些技术，并介绍了大家介绍了目前银河长兴正在创作的大型三维动画剧《三国演义》。同时，负责人细说明了现在游戏和动画公司对职位的要求，并表示了对在校学员成绩的期待，希望他们能够努力学习，毕业可以成为银河的一分子。

月评

■ 《哈利波特6》带你玩转奇幻场景

根据著名作家JK罗琳畅销魔幻系列小说《哈利波特》改编的同名影片，以其身临其境的魔法体验、光怪离奇的魔幻世界征服了全球影迷，也让人们对3D奇幻场景的制作充满好奇。

一般来说，三维动画中奇幻场景效果的表现依赖于对3DMaya软件的掌握。如果你对Maya场景制作感兴趣，想从事相关工作，首先需要具备一些场景制作的知识，如能够掌握Maya基础界面操作、常用工具的使用、视图操作，掌握NURBS和多边形两种建模方式制作模型等。

通过对上述内容的系统学习，你基本上具备了使用NURBS和多边形两种建模方式进行场景模型制作，制作出完整的场景模型的能力。也可以根据参考图片进行模型制作，或者制作出简单的生物模型。

但同时，对于场景的空间塑造来说，场景的层次感和立体感也至关重要。因此，如果有美术基础和建筑知识等其他方面的基础，对日后的工作自然会更有帮助。不过，这并不是影响你成为一名优秀场景设计师的必要条件。

目前，国内3DMaya方面的人才还比较缺乏，真正堪称优秀的场景设计师更是凤毛麟角。因此，作为亚洲最大的动漫、游戏专业人才培养基地，汇众教育凭借多年行业经验的积累，结合本土企业对人才的需求特点，率先在国内推出针对高端动漫、游戏专业人才培养的“云培训”体系。

如今，立足于互动教学的“云世界”平台，已经成为一些充满梦想和激情的年轻人挑战自我的战场。在这里，通过“学习成果可视化”“就业薪资累积化”及“远程团队开发”等领先功能，他们不仅熟练掌握了3DMax等相关软件应用，更在丰富的实战积累提升了参与专业竞争的实力，极大的拓展了自己的职业发展空间。P

游戏学院

对话张艺谋 西直门影视校区探班《三枪拍案惊奇》

7月26日，汇众教育北京西直门（数字影视）校区郭翔校长带领学员前往张艺谋的剧组《三枪拍案惊奇》探班。这是一个汇集了影视界“大腕”的团队，除导演张艺谋之外，摄影赵小丁、主演孙红雷、小沈阳、赵本山等大牌明星均囊括其中。

亲临片场 大开眼界

郭校长因为标志性的络腮胡，人称“郭大胡子”。郭大胡子和赵小丁老师（张艺谋“御用”摄影师，曾获奥斯卡最佳摄影提名）一直关系熟络。郭大胡子曾经答应过学员，有机会带他们去“老谋子”的剧组探班，因而促成了此次张艺谋《三枪拍案惊奇》拍摄组的探班之行。

赵小丁老师是校区的客座教授，早已在摄影棚门口等待多时。好友许久未见，自然会嘘寒问暖，并当场打电话给《周渔的火车》摄影师王宇，让他有时间到校区给学员们上上课。

偌大的影棚里，用木头搭建了一个古色古香的封闭空间。除了没有天花板，一个真实的室内场景淋漓尽现。导演、摄影全部在景外依靠对讲机来控制演员和摄影。

没开拍前，张艺谋、赵小丁、孙红雷等人就一个镜头如何拍摄、如何饰演就讨论了1个多小时。接着需要当场模拟一个杀人的镜头：一条铁链如何勒死人，从心理分析到动作到表情，很多人提出了不同的“杀法”。

孙红雷饰演一名杀手，他的表演确实很棒，那种感觉无法用言语表达。他的悟性很高，从眼神到嘴都充满了戏。比如一个很大的特写，张艺谋要求画面要饱满，小丁不停地在指挥换镜头，孙红雷一条就可以通过，张艺谋对他的表演很肯定，但是孙红雷自己非要多来几遍……

同行见面 大侃摄影

在拍第二个镜头的空档，郭大胡子和张艺谋聊起了摄影。老谋子知道郭大胡子一行人是汇众教育数字影视学院的，哈哈笑着说：“现在这个行业真的火起来了。需要的人太多。我这次就是用的数字高清拍摄，一点不比胶片差！”晓丁也点着头说，测试下来很好。他又问了学校如何教学，郭校大概介绍了一下，还指着两个学员说，这次就是带着他们看你如何导演的，老谋子笑着说：“这是在偷师学艺啊。”郭大胡子接过话说：“那下次我会让学员都来跟你偷师学艺。”老谋子又哈哈笑着说：“你是把课堂搬到我的拍摄现场，还真会省钱，不过这样确实很有效。”

由于要保密，不能说的太多。拍摄部分，更是只能意会不可言传了……



忙碌的剧组，各司其职



郭校长和张艺谋



学生和赵晓丁（张艺谋御用摄影师）

校园招聘火热开 名企齐聚揽人才



7月24日，汇众教育长沙（动漫游戏）校区举办了一场大型校园招聘会，吸引了北京完美时空网络技术有限公司、湖南拓维信息系统股份有限公司、长沙市丑丑鱼动漫制作有限公司、红铅笔工作室、星野软件、帝网信息有限公司等众多知名动漫游戏企业齐聚校区寻找优秀的动漫游戏人才。

进入2009年以来，在金融危机寒流不退、就业竞争异常激烈的大环境下，如何保障学子顺利就业是各校区关心的问题，汇众教育长沙（动漫游戏）校区就业指导中心负责人李老师表示，一是通过就业指导课、就业心理辅导等措施加强毕业生思想教育和就业观念转变；二是采取专人专班的方式，给就业指导老师分责任班级，建立全方位立体式调研体系，把就业工作做得更加细致、扎实；三是积极开展校园招聘会；四是开办就业定向培训班。他还提醒广大在校学子不要着急，一定要安下心把专业知识学好，高效提升学员综合素质，为其高薪就业保驾护航。P



企业人员向校区教师了解汇众教育授课的特点



学员们在展区仔细阅读企业的招聘海报

游戏学院

海外巨制冲击暑期档 国产影视如何突围？

《变形金刚2》《哈利波特6》等好莱坞科幻大片硝烟还未散尽，《冰河世纪3》《飞屋环游记》等全3D巨制便再次联手席卷内地影市。好莱坞大片在硝烟逼近的暑假档抢占先机，“无法抗衡”的《机器侠》《白银帝国》等国产片就不得不先让路，阵容强大、噱头十足的《非常完美》则干脆退居到“最后”再上映。

好莱坞大片威力不减

如果说，影迷们的期待还有着种种不确定，但有一点可以肯定：令人眩目的CG技术、各式各样的反派角色、花样层出的犯罪计划，以及俊男靓女的爱情故事，都将是必不可少的元素。

在2009最受期待的影片之中，《变形金刚2》与《魔兽争霸》可谓不分伯仲。早在去年《变形金刚1》上映时，就有消息称，暴雪娱乐将斥资1亿美元，联手好莱坞的哥伦比亚电影公司，将《魔兽争霸》拍成史诗电影。如今，距离这部史诗级电影的上映越来越近。虽然全球成千上万的观众早已摩拳擦掌，但目前仍没有这部电影具体上映日期的官方消息透露。相比之下，《变形金刚2》的到来倒是毫无悬念。

虽然“变2”没能得到预期的好评，但凭借强劲特效所创下的票房奇迹依然让国产影视望尘莫及。与“变2”一样，身陷剧情诟病的“哈6”也不负众望，拿出了“北美首日票房达6000万美元，中国首日票房达2000万元人民币，破电影史多项纪录”的成绩单。这多少会让国内业内人士有些不服气，也许，“这就是一个大片有票房无口碑的时代。”

3D立体动画重磅出击

如果说是先进的现代电影科技帮助”变2“”哈6“们度过了一次又一次娱乐危机，那迪士尼、梦工厂的3D立体电影可谓货真价实的重磅出击。

暑期档电影市场，向来是各大片商的必争之地。尤其是动画电影，也理所当然的成为今夏暑期档主打，不仅吸引着众多青少年的目光，也攥住了成年人的腰包。

正在热映的皮克斯动画系列《冰河世纪3》就赢得不少成年观众的好评。一位业内人士指出，“这样的作品，不仅适合青少年甚至幼儿观看，也成为成年观众津津乐道的好影片。”

据介绍，此次美国制作方蓝天工作室采用了最新的3D技术，令整个“冰川世界”立体起来。该片7月4日在美国上映，目前票房已超过4250万美元（约2.89亿元人民币），几乎和《变形金刚2》打成平手。引进至内地放映，虽然受条件所限，仅能在部分3D数字影厅放映，但片方对内地票房依旧很乐观，估计最终能有7000万人民币。

国产影视艰难对阵

对剧情的诟病并没有影响《变形金刚2》和《哈利波特与混血王子》的票房，这让我们不得不承认“好莱坞制造”的力量。在这个大片时代，“好莱坞”几乎成了金钱和视觉奇迹的代名词。而福克斯与迪斯尼两大巨头分别推出的《冰河世纪3》和《飞屋环游记》等多部动画电影，则告诉大家“动画”并不是孩子的专利。

对此，业内资深人士不禁感叹，“整个国产影视，近期与之展开激战的国产动画《马兰花》、港产《麦兜响当当》，难免有些势单力薄。”专家们认为，“不可否认，近年来，国产动画电影在投资、制作、整体包装和营销方面有长足进步。从《喜羊羊与灰太狼》到《马兰花》，国产动画片在票房上，已经逐步具备了与国外动画片抗衡的能力，但从故事创意及情节设置上看，国产动画仍然难以摆脱‘低幼化’的藩篱。”

“即便是代表国产动画50年变迁且广受好评的民族奇幻巨作《马兰花》也不能免俗。”汇众教育动漫专家指出，刚推出的国庆献礼动画《马兰花》，改编自上世纪50年代的同名经典儿童舞台剧。影片将环保、生存、和谐的主题加以升华，以强大明星阵容加盟，来吸引成年观众的取向。但受到本身故事内容的局限，影片仍脱不了“孩子气”。

“麦兜”，杀出原创黑马

不过，纵观整个暑期档，国产影视也并非一片黯淡。继《喜羊羊与灰太狼之牛气冲天》后，一只憨态可掬的小猪又火了起来。

自7月24日公映起，动画影片《麦兜响当当》迅速红遍大江南北。首日全国票房破千万元，上映短短几天，该片就突破了3300万元的票房，截至7月底，《麦兜响当当》票房已超4000万。业内人士预测该片的票房很有可能超越“喜羊羊”，中国原创动画电影有望迎来又一个票房奇迹。

分析人士认为，“中国动画片可以通过影院版赚到钱！这对于已经在摩拳擦掌的整个动漫界而言，无疑又是一剂强心针。”

“2009年，对于整个困顿迷茫中的中国动画行业而言，恐怕是一个转折点。几乎在一夜之间，整个动漫界都开始把大量力量投入动画电影的制作。”据悉，今年的动画电影新作可谓层出不穷。除了已经上映的《马兰花》《麦兜响当当》《淘气包马小跳》《小卓玛》等，《快乐奔跑》《藏羚王》《熊猫总动员》《神兵小将》《超蛙战士》《超能少年之列维塔任务》等新片也将在下半年上线。

动画影视展现标杆效应

“仅在今年，国内至少还将有10部左右的动画影片将上线或完成制作。要实现整个产业的良性循环，这肯定是一件好事。”

汇众教育数字娱乐专家认为，“喜



羊羊”和“麦兜”对整个动漫界乃至中国影视界起到了引领效应，它们告诉大家，动画片也能赚钱。习惯了在暑期档饱览视觉盛宴或迪士尼动画狂欢的内地观众，已经逐渐将目光聚焦国产动画电影上。大量的资本开始进入原创动画这个领域，整个市场正在被带动起来，吸引着更多力量注入。

“在票房上已经可以与进口动画电影比肩的国产动画，却并不具备真正的竞争力。高票房背后，还是存在着一些泡沫。目前中国动画电影的最大瓶颈是缺乏一流的编剧创意人才。”

汇众专家理智的指出，目前整个中国动画电影的市场仍处在一个混沌的状态，“喜羊羊”的成功，只是一个偶然的案例。现在让“喜羊羊”和“麦兜”们去PK洋动画还为时过早。“现在我们的动漫苦于没有内容，只有越来越多的原创动漫形象涌现，中国原创动漫领域才会有更好的市场。”

新生力量受期待

专家们认为，创意是动画电影成功的最关键因素，技术的完美也必须建筑于创意之上。但是让整个动画界抓耳挠腮的是：我们不缺制作人才、不缺技术人才，现在甚至连资金都不缺，唯独缺少创意人才。

“《冰河时代3》的故事创意，值得国内动画影业同行借鉴。”汇众教育专家认为，“国外的动画片往往能够风靡全球，不仅仅凭借其先进的影视制作技术，更重要的是，其故事范围的广泛性，适合更多年龄层次的观众需求。”

“虽然受制于影院条件限制，国内3D立体电影的普及率还不高。但相关人才的培养工作却已经取得了长足进展。”在这个国内最大的动漫、游戏专业人才培养基地，我们很高兴看到这样的进步，即国内数字影视教育界不再仅仅重视技术的提升，而是在科学严谨的职业教育下，引导本土动漫人才的观念转变。

正如刚刚签约武汉电视台、担任影视后期的汇众学员陈世银所说，“国内很多动画人才的技术功底并不差，仅仅几台电脑、动动鼠标就能制作出震撼的场面。不过，国产动画片要想走出国门，单凭技术创新还远远不够。更重要的是从编剧环节抓起，在故事创意内核上，转换思路。毕竟动画发展到今天，丰富的文化内核，已经成为其吸引最广泛的观众群体、立足行业竞争的根本。”

国产影视可借创意突围

“相较好莱坞的大片而言，华语影片中也不乏优秀的作品，之所以难以形成规模，原因有很多。”

作为国内数字娱乐专业人才培养的权威机构，多年来，汇众教育秉承着“推动本土产业发展，提供优质人才支持”的宗旨，率先在国内推出了针对动漫、游戏高端人才培养的“云培训”体系。专家们指出，“面对国产影视对阵好莱坞大片的突围战，只有专业知识与创造力的合璧，才能显示中国CG艺术的力量所在。”

“没有文化根基和创意支持的进口大片，就像用特效牵引的风筝，看上去很美，其实很危险。”汇众专家们认为，中华文化向来不缺乏创造力，温婉凄美的神话、荡气回肠的传说、神幻志怪的形象，从古至今都是脍炙人口。近年来，中国元素在好莱坞及世界各地的走俏，也证明中国文化的独特魅力，及其作为本土乃至世界CG人才灵感摇篮的重要性。“如何利用高端的影视技术将它展现出来，是我们当下最需要考虑的问题。”

立足本土 打造CG人才

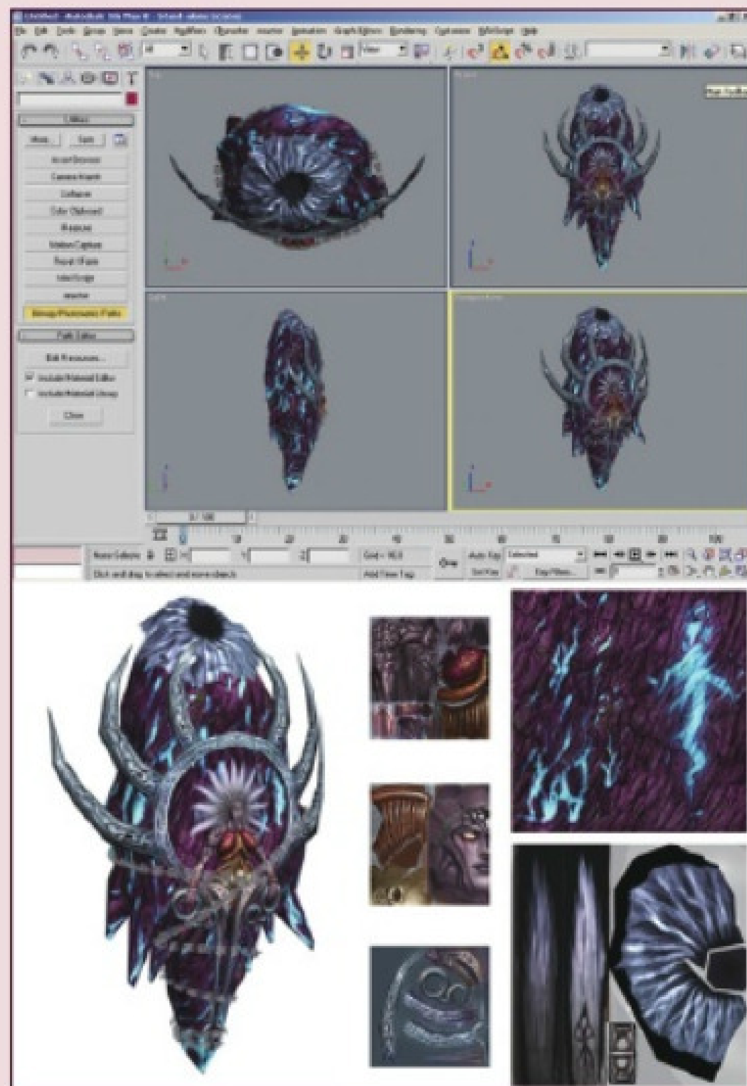
“我们需要自己的CG艺术家。因此对每一个专业的CG人才的培养都应该是系统而全面的。”汇众专家指出，近几年，中国的动漫、游戏等数字娱乐企业在政府的大力扶持下，已经步入了发展的快车道。国内先后建起了多个动漫产业基地，众多企业也就此调整了发展策略加入到动漫行业之中。

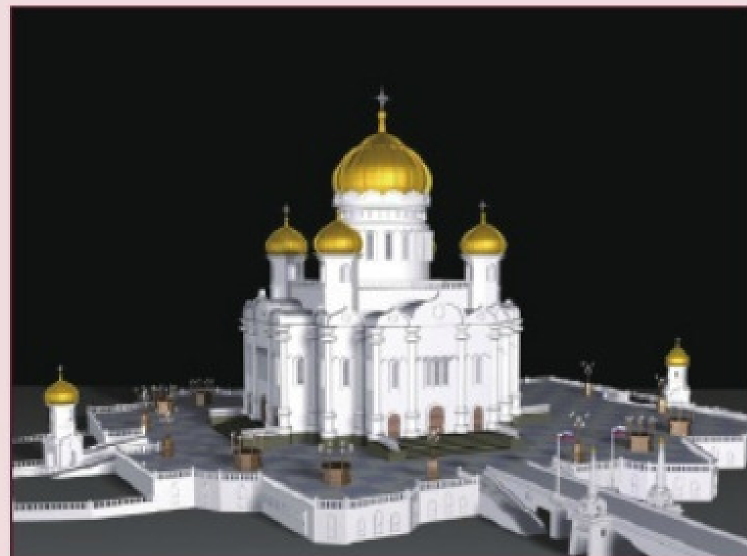
“近几年，中国的动漫、游戏等数字娱乐企业在政府的大力扶持下，已经步入了发展的快车道。国内先后建起了多个动漫产业基地，众多企业也就此调整了发展策略加入到动漫行业之中。”

为了缓解高速的产业发展引发的行业人才供需失衡，汇众教育时时跟进国内外动漫、游戏产业和技术动态，不断调整适应产业发展的人才策略，并率先推出了国内首个针对动漫、游戏高端专业人才培养的“云培训”体系。

立足于资源共享与人才交流，汇众教育自主研发并投入使用的“云世界”互动教学平台，将用人企业、培训机构、高级人才的优势整合在一起，通过网络、实战等方式培养本土创意人才。因此，有业内人士认为，“云培训不仅是对传统游戏动漫人才培养模式的颠覆，随着高端创意人才力量的崛起，必将使其成为国产动画原创力量起飞的平台。”

学员作品









武林群侠传Ⅱ

●制作：中华网龙 ●运营：中广网
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://502.catv.net/

■北京 Icarus

能文能武，《武林群侠传Ⅱ》个人挑战赛荟萃

人在江湖飘，哪能不挨刀。能文不能武，受苦；能武不能文，受气。是以文武双全，方为真英雄。《武林群侠传Ⅱ》作为一款纯正武侠网游，很注意表现中国传统文化底蕴。不仅重视各位高手的武艺技能，同样重视文艺素养。最新资料片《浴血山河》开放的极限文艺挑战赛，与之前开放的极限武道挑战赛，两大竞技场一文一武，相映成趣。

极限文艺挑战赛：腹有诗书气自华

《武林群侠传Ⅱ》的游戏背景故事取材于元末，当时元朝的统治者，对唐诗宋词等中华灿烂文化并不算很推崇。更有一位自称“诗帅”的施无双气焰极为嚣张，居然派人没收村民书籍。各位抗元义士自然义愤填膺，阻止他野蛮行径的方法就是——对诗。这便是《武林群侠传Ⅱ》的极限文艺挑战赛。

玩家只要达到50级，即可在永州与NPC“儒生”对话，传送进入极限文艺挑战赛的专门场景“宁王村”。而自称诗帅的施无双便是这里的新任参谋，执掌村里的文化大权。在宁王村找到施无双后，为阻止他没收村民书籍的“文化割裂”行为，你就必须和他斗诗。施无双出上句，你答对下句即可。活动时间内答对的题目越多，奖励就越丰厚。

极限文艺挑战赛的活动时间为10分钟，当施无双出题后，玩家必须对出诗的下句，并按照下句每个字的顺序，依次打倒他头顶文字的手下，完成之后才能跟他对话答下一题。因此，跟施无双斗诗，一方面是考验玩家腹中的诗书水平，另一方面还考验玩家的武艺水平。玩家不仅要迅速地对出下句，还得靠武功迅速地将他手下打倒，以此才算是正确地答题。

在10分钟的极限文艺挑战赛内，系统将依据玩家等级和答对题目的数量给予经验值和修行值奖励。答对10题以上还能获得“文艺出奇盒”，随机开出各种宝物，并且《武林群侠传Ⅱ》在游戏中还为文艺挑战赛设立了“对王之王榜”，每日答对题目最多的玩家就是榜上的冠军，可获得“天上谪仙人”的个性称号。


对诗是一个选择题


找字游戏

极限武道挑战赛：宝剑锋自磨砺出

根据游戏背景，当时的统治者不仅禁止百姓学习诗书，而且为了打击抗元义军的士气，更派出了9位大内高手暗中躲藏在大内密道，预备伏击抗元义军首领。而你必须阻止九大高手，保护义军首领安全。这便是《武林群侠传Ⅱ》的极限武道挑战赛。极限文艺挑战赛通过斗诗的方式考验玩家的武艺和眼疾手快的能力，《武林群侠传Ⅱ》的极限武道挑战赛，则是一个纯粹的个人练武场，考验玩家的拳脚功夫和意志力。

玩家只要达到69级，即可在永州与NPC“詹德”对话，传送进入极限武道挑战赛的专门场景“大内密道”。九大蒙古高手，就伏击在这密道中。玩家击败第一位高手继续前进，就能与下一位高手交战。活动时间内，玩家击败的高手越多，获得的奖励就越丰厚。极限武道挑战赛活动时间为60分钟，九大高手依次分别是：燕铁木儿、撒敦、阿哈伯、孛罗帖木儿、刺花那瓦儿、马札儿台、阿查赤、札鲁呼赤和旗木鲁哈儿。他们都躲藏在大内密道的不同角落，只有击败前一位继续在密道中前进，才能遇到下一位。


打倒施无双的手下

大内密道的这九大蒙古高手功夫确实了得，并且他们的攻击力、防御力和血量逐级提升。尤其是后3位高手，实力非常不一般。如果玩家等级或装备不够强悍的话，在活动时间内全部将他们击倒并不是件容易的事。因此，在极限武道挑战赛中，100级以下玩家必须全副武装，高攻的武器和高防的装备再加上各种良好的辅助状态，通关就能更加轻松和顺利。当然如果玩家中途想放弃，也可以找大内密道中的詹德对话，传送出活动场景。

极限武道挑战赛将依据玩家的等级和击败的大内高手数量给予经验值、修行值、令誉值和古钱奖励。在活动时间内全部通过的话，最后的奖励将非常可观。若玩家击败第5位或以上的高手，还能额外获得武道印记碎片甚至武道印记的奖励。10个武道印记碎片可兑换1个武道印记，15个武道印记可兑换1个神秘宝盒，神秘宝盒则能开出极品装备或道具，非常惊喜。

《武林群侠传Ⅱ》的极限文艺挑战赛，让你腹有诗书气自华；极限武艺挑战赛，让你宝剑锋从磨砺出。能文能武，方显英雄本色。


完成答题！

三国志Online

●制作：KOEI ●运营：冰动娱乐
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：近期内测
●官方网站：http://sol.playcool.com/

■上海 三年不飞

方寸间决胜于千里，《三国志Online》赏析

《三国志Online》的问世，相信成全了不少三国志迷的相思之苦，毕竟《三国志Online》是由三国类游戏的王者KOEI历经20余年磨砺而成。《三国志》系列能让经久不衰的玩家群体为之疯狂。《三国志Online》中，玩家以一名士卒的身份报效于自己热衷的势力，从而伴随势力的成长、兴亡，与每位玩家所扮演的平凡武者荣辱与共。

大国战时期，半年为一个赛季

国战系统是《三国志Online》的一大看点，国战不仅在人数上创造了奇迹，也在流畅性上费尽心血。在《三国志Online》国服已经进行了第一次技术封闭测试，国战也得到了数万玩家的见证，相信今后开服时，其流畅性、稳定性能够得到进一步提高。

在游戏中的国战以赛季模式展现，半年为一个赛季。在这半年中，三国进入国战期间，每个势力都将以剧情脚本模式参与战争。国战中支持500对500的大型团队战役，而不能参与这些战役的玩家也并非作为观者。其实赢得国战与每个玩家通过制造攻城武器或收集资源等方式作出的努力紧密相连，每个人都能为国战贡献自己的一份力量。

丰富的战斗系统，成就将帅之梦

《三国志Online》有着超凡的战争模拟系统，这一直是KOEI公司历代产品所秉承的。游戏中的战斗系统相当考究，这使得战斗受传统意义上装备的影响不是很大。在《三国志Online》中绝佳的配合、合理的战术布置。已成为每场战争中胜负的先决条件。

《三国志Online》的战斗有防御、战术、攻击、妖术、投射和炼丹等设定，每个方面对应不同的武器（单手剑、单手刀、单手短枪、盾、双手剑、棍、锤等），而武器又将对应各自的技能。在游戏中最多可以学习100个技能，玩家也可以尝试各类战斗系统，使用不同武器。这也大大增加了游戏的自由度和可玩性。

技能学习新特色，竹简化让它来去自由

100个技能的学习上限或许会显得KOEI过于多虑，但到游戏后期，伴随着玩家的成长，你会对技能的了解越来越深，当发现自身100个技能中有不适合自己的一项时，该如何是好呢？《三国志Online》特有的“竹简化”系统解决了这一难题，玩家可将多余的技能“竹简化”后与其他玩家交换或交易，以此腾出空间来学习新的技能。而“竹简”也是游戏中玩家学习技能的主要方式，因为导师只提供一级技能学习，后期的技能都是依靠“竹简”来完成学习的。



投效武将，打造属于自己的部曲领地

部曲犹如我们传统网游中所塑造的公会概念，但它更加深入和多样化一些。在《三国志Online》中，只有效力于同一势力武将下的玩家才可以建立一个部曲，部曲可以拥有自己的专用领地，并支持成员对其进行建设和发展。部曲中玩家不仅可在共同大厅内安置家具，还可在领地内开辟种植用地来进行农作物的耕种。而部曲间也是会因为领土争端而发生战争的，部曲之争所带来的利益也变得越发诱人。

新势力加入，乱世更显英雄

本次国服最重大的举动是与日服同步更新，加入了3股新的在野势力。孟获率领的南蛮军、袁绍的金甲军和袁术的军队在各地出现，他们对魏、蜀、吴的领地垂涎已久。魏、蜀、吴连年征战，内耗不断，是否能经历住这新一轮的挑战？通过这次新版本的同步我们不难看出光荣对中国市场的重视。内测中所加入的不同元素，也不难猜测到游戏中不仅有着魏、蜀、吴三国间的征战，更可能在今后加入不同的势力增加更多的游戏元素。 P


大规模国战


水面鏖战


大规模战斗的形式多种多样


药材的采集

蜀门Online

●制作：云蟠网络 ●运营：绿岸网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：8月12日公测
●官方网站：http://www.shumenol.com/

■四川 含血饮砒霜

《蜀门Online》公测版新手体验

改编自《蜀山剑侠传》的中国风神话武侠类网游《蜀门Online》早先已经开辟了海外市场，将中国本土文化的山山水水带出国门，试图改变全球玩家对国产游戏的理解与感受，在剑与魔法之后，吹起一阵清新的中华山水仙侠之风。在经过3年的研发与历时一年多的海内外测试后，游戏于8月份正式中国大陆地区公开测试。

原汁原味，神话武侠

《蜀门Online》以中国神话和武侠文化为背景，依托小说中蜀山的世界观，加入了五大职业：佛门（战）、娥嵋（法）、青城（杀）、百花（仙）和仙禽（弓）。在游戏中能亲身接触到独具中国风的法宝养成、元神修炼以及华丽夺目的中华武术招式，更能通过《蜀门Online》里各种多样的任务和系统体会到中华武侠所蕴涵的武侠精髓、中国的尊师重道之意，且感受行侠仗义、兄弟情谊、奋不顾身等武侠文化中所推崇的精神。

五大职业的选择问题

蜀门中每种职业都可以修炼（升级）两种不同类型的主法宝（武器），每种主法宝中有着风格不同的技能，法宝需要通过不断修炼才能提高攻击力以及获得新的技能。法宝的修炼需要灵力，灵力的获得来自任务奖励或击杀怪物，所以两种主法宝可以选其中一种修炼，也可以全部修炼（双修），但灵力的获得在初期比较有限。建议玩家初期只选择修炼一种主法宝，这样有助于快速提升法宝攻击力以及获得高等级技能，在游戏后期灵力充分的情况下修炼第二种法宝。

新手上路，善用帮助

任务第一

创建完角色进入游戏后，首先熟悉一下各NPC的位置和游戏的基本操作，还有就是做任务。蜀门里任务奖励会获得很多经验值、金钱和装备，还有各种有用的宝石、道具，是修仙迅速成长为一代大侠的捷径。一出生的地方就有NPC脑袋上顶着“感叹号”，完成任务后，其头顶上将会出现“黄色问号”，表示你已经完成该任务。当有“精英任务”时，建议和你的同伴一同前往，降低风险，提高效率。

善用帮助

记得要留意屏幕左边闪动的黄色感叹号，这是系统给你的帮助和提示。也可以点屏幕右上的那个“灯泡”按钮，打开游戏贴士查看当前帮助信息。

了解鼠标的功能

蜀门操作并不复杂，可以“一鼠走天下”。鼠标左键单击可行走、选中目标；右键单击是对选中目标进行操作，对NPC的操作为交谈、对怪物的操作为普通攻击、还能进行采集草药、晶石等操作；点M可打开大地图，在大地图上点“鼠标右键”可以自动寻路。此外，点击人物头像出现图示列表，可以进行组队、交易、添加好友等操作。

显示玩家功能

在玩家界面下点击刷新按钮，将会自动刷新在你附近玩家的信息，如显示附近玩家的名称、等级、门派、队伍信息，特别是显示该角色是否有队伍。如果该角色为队长还将显示队伍中有几名队员，这个功能大大提升了组队效率。队长可以直接邀请附近没有组队的玩家，而无队伍玩家也可以通过信息联系附近的队长直接沟通。

公测现金大奖回馈玩家

最后要提到的是，《蜀门Online》运营商借着公测的机会，决定以现金大奖方式回馈玩家和所在公会。此次的奖励总额预计达20万元人民币，将是《蜀门Online》举办5次争霸赛以来奖励额度最高、获奖公会最多的一届争霸赛。比赛中，前100名公会都将得到应有的奖励，其中获得第一名的公会将奖励现金人民币10 000元。详情玩家可以到《蜀门Online》官方网站查询。P


华丽的坐骑


公会争霸


任务是升级的捷径


副本战斗

十年再君临

街头霸王Ⅳ
制作：Capcom　发行：Capcom
发售日：2009年7月1日

■优美的特效与熟悉的角色令人重回燃情岁月。

深受广大玩家喜爱的春丽混合了Ⅱ与Ⅲ的特点，百裂脚健在！《街头霸王Ⅳ》在视觉效果上（使用3D来表现2D）几乎已经达到顶峰，但我们知道一款格斗游戏最吸引人的并不在于它的图像。作为新系列的开山之作，《街头霸王Ⅳ》无论是艺术风格还是整体素质都达到了令人满意的程度。接下来要看的就是CAPCOM如何在后续版本中化腐朽为神奇，让格斗之火重新燃遍全球

■上海 S.I.R

《街头霸王》，这座格斗游戏的“金字塔”在不觉间已伴随全世界的爱好者走过了22年春秋。1987年，时在CAPCOM的西山隆志推出了一部格斗游戏，带着两个巨大压感键的《街头霸王》初代手感粗劣，看起来就像它的前辈（《空手道》《功夫》）一样，只是被当作不断单挑Boss的游戏，但它所引入的必杀技系统却对后世影响深远。

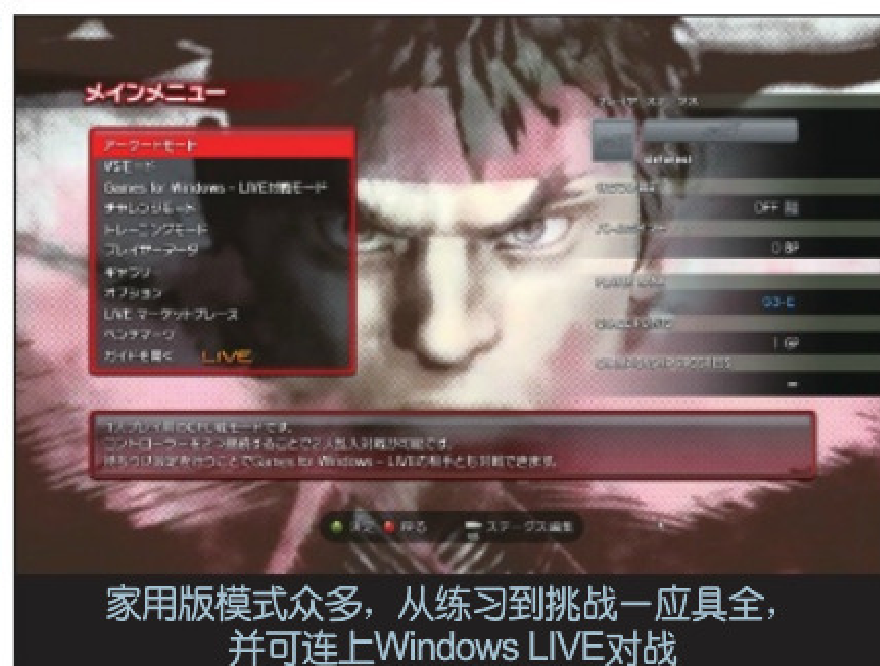
“街霸”的22年

4年后，由于北美地区对战人气高涨，CAPCOM决定设计一款专门用作对战的续作，那便是大名鼎鼎的《街头霸王Ⅱ——世界斗士》（Street Fighter II: The World Warrior），正是这部游戏开启了对战游戏的新时代，数以千万的玩家没日没夜地投入到互殴的乐趣中。凭借CPS1基板的强大性能，《世界斗士》实现了极为流畅的人物动作与华丽的卷轴背景，并对操作进行大幅改良，原本的压感变为了6键的配置，让各种技巧的组合变得快捷方便。总之，《街头霸王Ⅱ》的成功不必多言，只要举出隆、肯、桑吉耶夫这些耳熟能详的名字，你就明白它有多么地深入人心。



还是那一记升龙拳，重回年少时的感动

在随后的岁月里，CPS2的Zero系列与CPS3的《街头霸王Ⅲ》人气却不复往日，在3D格斗的冲击与街机市场的整体萎靡下失去了大批玩家，只能在小部分核心格斗迷的支持下苟延残喘。于是，自从1999年《街头霸王Ⅲ》的最后一部重要作品《三度冲击》（Street Fighter



家用版模式众多，从练习到挑战一应具全，并可连上Windows LIVE对战


在本作里达成一定条件，豪鬼会来挑战你——最后一关打败他即可使用



三段SA技发动时人物周身斗气暴发，并配有墨汁飞溅的效果



SA带有防反特性，图为元挡住了隆的立重P

III: 3rd Strike）问世后，这一系列陷入了长达10年的沉寂。所幸，在时任网络开发部长的小野义德的坚持下，携手系列初代缔造者西山隆志（时任Dimps Corporation社长），格斗史上最大的复活开始了。

挥洒豪情的艺术风格

依稀记得2007年底，几乎毫无征兆地，CAPCOM扔出了一段预告片影像。画面中是一片萧杀的草地，熟悉的隆与肯正在草地上对峙，两人示意后便展开激烈搏斗，最后以隆的波动拳为预告片画上了句号。几乎所有人都被震憾，不光是因为他们心中的英雄再度复活，更因为整段影像都运用了苍劲而富有动感的水墨特效。

虽然实际游戏并不可能达到CG水准，但以Taito Type X2基板为平台的《街头霸王IV》表现依然抢眼。无论是整理着发型的大兵古烈、前苏联气质的爱国摔跤手桑吉耶夫，还是变化多端的



背景利用有限的资源达到了最好的效果，图为白雪皑皑的俄罗斯，充满了苏联时代风情

瑜伽大师达尔锡姆与新增的肥胖空手家鲁法斯，他们转换至3D形象时不仅没有一丝突兀，反而更鲜活生动。多亏了游戏采用的法向贴图，有着宛若插画般的美感，在写实基础上加入了大量卡通元素。特有的BrushShader水墨渲染特效，更是为系列粗旷的力度感增添了一份豪情，将东方式的写意与角色的魄力完美结合。

使用3D的另一个好处是实现较为复杂的运镜。当其他格斗游戏还停留在依靠Zoom In之时，《街头霸王IV》已经用多角度镜头来体现超杀的魄力了。当你看到维加大人用精神力爆击将对手从地面贯至空中，再如霸者一般将其踩在脚下，一定会在心中大呼过瘾；搞笑角色丹的乱拳攻击则熟练地运用跳接与特写来增强喜感。

回归本源的节奏感

对那些已经渐渐淡忘街机厅的烟草与汗味，已经渐渐忘却昏暗的灯火与不尽的喧嚣的人们来说，连那一声“叮当”的入币声也伴随着学生时代的印象沉入了记忆深处，还有什么能让他们回忆起那段燃烧着的岁月？唯有请他吃一记重重的升龙拳，从地上殴至空中，才方能唤醒他丧失多年的斗志。《街头霸王IV》就是这么个游戏，你看


Ultra超杀发动后镜头会以多角度体现魄力



Abel是本作的新角色之一，使用打击技与投技并重的技巧，有些类似于33的Alex

到它时不会陌生，II系列中12位个性鲜明的角色一网打尽，他们的那些成名技，诸如音速手刀、原子弹爆摔等带给人的感动丝毫不亚于20年前。

是的，我必须说，《街头霸王IV》的回归并不只流于表面。你曾经在机厅中屡试不爽的那些简单技巧，比如朴素的三段式（跳重P、站重P、必杀技）、扫腿打下盘、出其不意地投技和迅捷的轻攻击等等，都可以在新作中延用。同时，“街霸”所特有的亦步亦趋、有条不紊的节奏也保留了下来：通过无形的步法来调整自己的方位、在防御中寻找反击的空隙、使用虚晃的技巧置对手于迷局之中，一旦出手即是必杀，这些统统不需要你去找感觉。任何玩过II的老



丹的搞笑超杀“挑衅传说”依然在，喜剧效果更甚以往



打逆是自II系列继承下来的实用技巧，本作也依然好用

玩家甚至不需要上手时间，你只要还记得波动拳和升龙拳的出法，就可以熟练地再次把对手给轰趴下。

虽然1999年的《三度冲击》将老派2D格斗带入了一个高峰，却由于系统过于深邃而难以在大众间普及。10年之后，《街头霸王IV》的表现算是一次蓦然回首，它从II系列中吸取精华，从头开始重新诠释“街霸”的精神内涵。说轮回也好，说进化也罢，总之，与负责初代的西山隆志合作，也让它在回归格斗本源的道路上走得更远。

融合与发展的新系统

虽然《街头霸王IV》别有用心地走了一条讨好老玩家的路，但这并不表示它就是一款披着华丽外衣的《街头霸王II》。在对战格斗最为关键的系统方面，第四作以退为进，在核心内容向II系列靠拢的同时，其实还是希望融

入“街霸”各时代的特征。所以我们最终看到的是一款将II系列的招式、EX系列的跳跃与移动、《少年街霸》的立回思路、III系列的防反技巧等夹杂在一起的万金油式续作。



以往总是垫底的投技角色桑吉耶夫被大幅强化，已跻身三甲

本作称得上独创的系统被称之为Saving Attack（简称SA），同时按下中P与中K发动，可以蓄力，最大三段，到三段时自动放出。SA的特征是带有一层的“护甲属性”，它在其它一些游戏，比如《逝血之战》（Melty Blood）中被称为“霸体”，可以硬吃对手一下攻击而不会出现硬直，并进行反击；对手给予的伤害则会徐徐恢复。除此之外，SA在蓄到三段时可以破防，可见这个系统的构成比较复杂：一、二段有点像是III的“格档”（Blocking）与《街头霸王Zero 2》中防御反击相混



继VF5加入墨西哥摔跤之后，本作也同样引入了类似的角色


可爱的高中女生樱，本作对人物面部表情的刻画着实入木三分



新角色C. Viper是一名美国间谍，使用各种道具作战



隐藏人物Cammy与Rose，他们大多来自“街霸”的Zero系列

合的产物，而蓄到三段时又有点像《逝血之战》里蓄力普通技的用法，适用于起身压制。此技巧的引入显然是针对II系列以单发普通技主导的战斗，刻意地打压牵制技，以免造成对战双方过于龟缩的现象。SA还有强制取消的属性，有些借鉴《罪恶装备》（Guilty Gear）系列的味道，在任何硬直下，只要发动SA，即可以以两格Extra能量的代价来强制结束硬直，以在“朴素三段”的基础上变化出更加多样化的连段。

另外一个新引入的系统是Revenge槽及Ultra超杀。这些设定可能是受到SNK的影响（西山曾跳槽到SNK），有点类似于《侍魂》中的怒槽，只有受到对方攻击才会增加，满档后即可使用Ultra超杀，威力自然比Super超杀要来得更大，其演出效果也是宣传阶段所重点突出的。然则Ultra超杀却无法像Super超杀那样通过取消普通技来发动，很多Super超杀可以形成的连段，Ultra超杀却不可以。虽然有SA强制取消，代价却很大，相必这也是出于平衡性而作出的调整。

成功背后的阴影

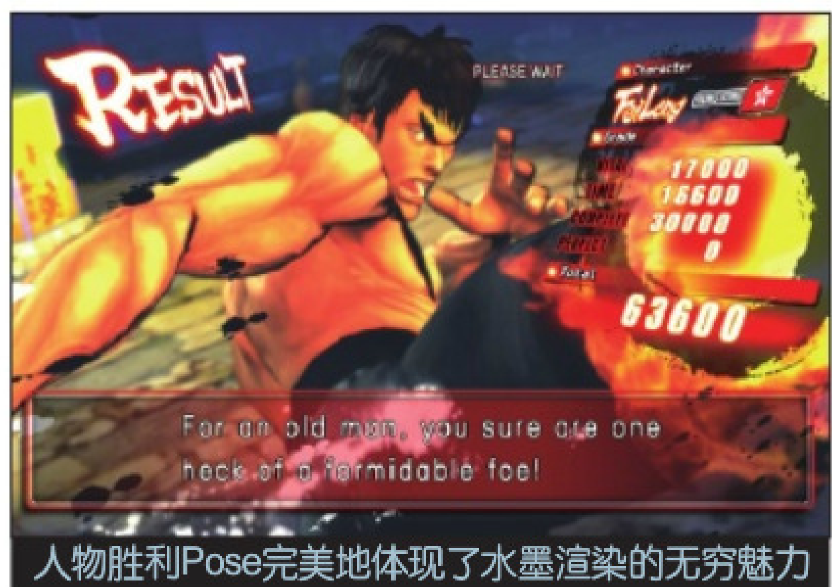
总的来说，如果从保证II系列原有感觉的角度考虑，《街头霸王IV》对系统的整体处理还是比较得当的。但从一款新格斗的角度来看，就存在着或多或少的不足。

首先，《街头霸王IV》在回归的同时也将II系列为人诟病的“波升战术”重新拾了起来。由于减少了收招硬直，令出招破绽大幅缩小，又缺乏有效的透波手段，跳跃偏向于EX系而幅度较小，无法直接跃过波来打击对手，让波动变成近乎无耻的牵制技。在日本大会与野战中经常看到两位高手不停地对波，就是因为他们也没有更好的办法，只能在不停对波中寻找接近对方的机会，这一点上甚至比II系列还要退步。

第二，SA在实用性上的欠缺。显然，《三度冲击》中格档的成功让CAPCOM有些不忍割舍，但简化后的SA却无法取代格档的地位，因为SA只能抵挡单发攻击，无论对方此时用多段还是连续技，SA都会被直接破除。除非确认对方的确使用单发攻击（比如波），可以靠Dash取消来赢得一些优势外，SA可以说是负面效应很大的招式，既没有格挡的深度与自由度，也没有核心系统应有的实用价值。



相对于其它家用版本，PC版增添了3种新的渲染效果，图为墨迹加重效果



人物胜利Pose完美地体现了水墨渲染的无穷魅力

可见，在拥有一定实力的玩家之间，《街头霸王IV》已开始演变为一种战术固定而保守，变化不显著，也难以有很大开发空间的游戏。复古风格就像一柄双刃剑，在拉动人气的同时却丧失了核心玩家长久驻足的动力。P

《大众软件》游戏评分

优点：水墨渲染的艺术风格让人过目不忘，玩法回归传统、容易上手，PC版执行效率较高。

缺点：战术略显单调，系统欠缺一定深度，角色平衡性有待调整。


总评 8.9


梦幻城市

纪元1404
制作：Blue Byte Software　发行：Ubisoft
发售日：2009年6月17日

■在打造梦幻中世纪古镇的过程中，你每每会被一个个精美的瞬间折服。

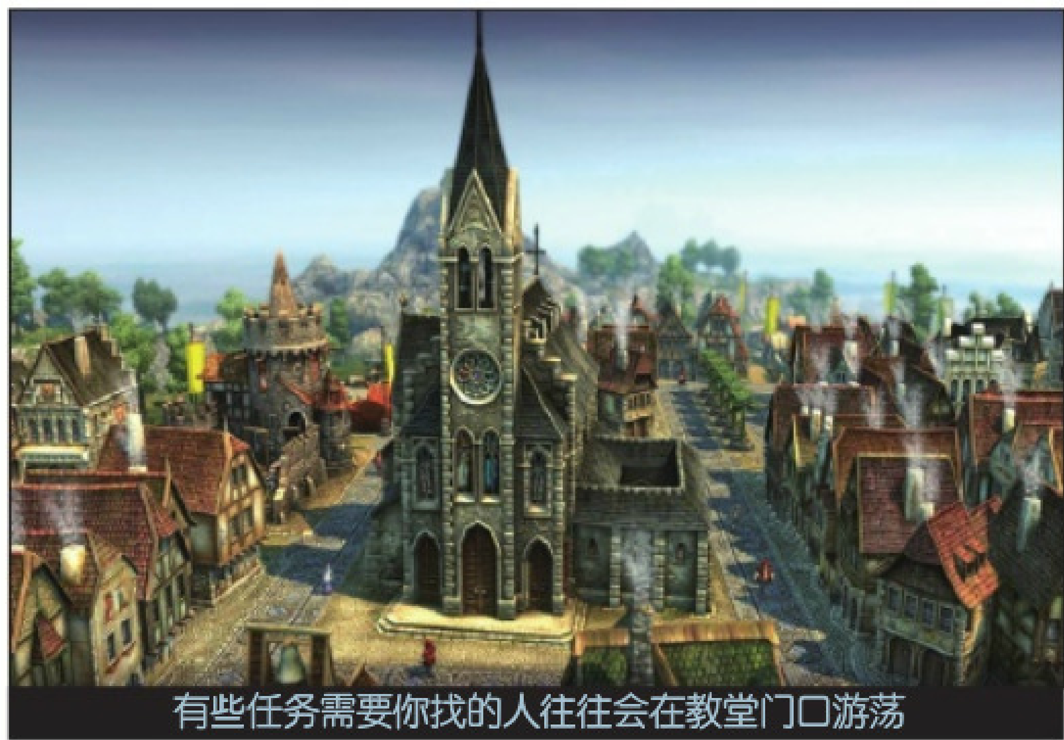
城市大了岛屿多了，设定自动运输路线就很重要。《纪元1404》的所有发展故事就发生在这些或苍翠碧绿或大漠黄沙的岛屿上，出众的视觉效果，几乎让人对此类游戏的印象大为改观

■北京　MorganaBlackstaff

时隔3年，“纪元”系列的新作《纪元1404》无声无息地推出了。虽然本作更换了制作组和发行商，但游戏的品质出众，可以说是系列中可玩性最高的，画面也是美轮美奂，相信体验过的玩家都会有同样的感受。《纪元1404》游戏系统类似著名的“凯撒”系列，且比后者更为复杂，有的玩家甚至会觉得繁琐，但这也是它最具魅力的地方，吸引着你去研究它，发展更高级的房屋，解锁更多的建筑，自由规划你心中完美的中世纪古镇（本作还加入了阿拉伯式的中东建筑），不知不觉就沉浸其中任时间流逝。

经济

作为一款经营建设类游戏，保持良好的经济状况是一切的根本。而这类游戏通常是前期经济极为困难，到中后期钱基本是多得花不完。所以前期规划非常重要。游戏的主要财政收入还是依靠税收，任何时候不要盲目地扩张城市，保证市民需求品的充足供应，不然供应链一旦失常，税收会陡然下降。另外，东方城市的居民对建筑的要求比欧洲城市少得多，只需要一个清真寺和澡堂就满足了，所以东方城市很容易发展，多发展东方城市有助于提高玩家的财政收入，让玩家有更充足的资金建设繁荣的欧洲城市。


有些任务需要你找的人往往会在教堂门口游荡

总的来说，游戏的经济发展系统非常繁杂，初上手的玩家可能会感受难以上手，而游戏中又没有一套完善的提示系统，如果你觉得无从下手的话，可以先尝试一下战役模式。


中东文明的顶级建筑——清真寺


中东的特殊建筑大型水车十分有用，最好早点弄出来

战争

在《纪元1404》中发动战争既耗时间又耗金钱，是件吃力不讨好的事。但有时间不得不因为争夺某些稀缺资源的岛屿而发生与其他势力开战的情况，这


农业区的规则也很重要，注意多修建田地并不会增加生产效率


在游戏中发动战争的确是件吃力不讨好的事情


按自己的意愿建造心目中的中世纪城镇

就需要玩家准备充分——保证自己主城有完善的供应链，良好的财政收入，每个岛屿都要有一艘战舰来保护（否则电脑就盯住没有防备的港口猛攻，如有保护它就不敢随便招惹你了）。

游戏中的部队都是如战棋游戏般一步步挺进的，而建筑往往是瞬间建成的，这就给玩家的推进造成相当的难度。一个好办法是先用大型部队打掉电脑的防御建筑，再用中型部队去占领对方的市场。占领市场后周围的建筑也都成了你的，但这样会增加玩家的经济压力。解决之道是将除市场外的其他建筑都摧毁，电脑还未占领的空地也最好主动建好市场，这样既可以占领地盘，又可以节省维护费，否则你会发现你打得还没有电脑修得快。至于海战，在装备了寻宝得来的宝物后，电脑的海军基本上不是你的对手，在占领主城时注意下电脑的增援海军部队，及时打掉就可以了。

从游戏的战争系统可以看出，这不是一款注重战争的游戏。游戏的主旨还是创造，对于这类游戏来说，是一个相当好的核心。

藏宝图

藏宝图总是与海盗联系起来，在这款以经营建设为主的游戏中，玩家同样可以去未知的海域中寻找宝藏。藏宝图可以在海盗那花荣誉值购买，买到后放到船只的装备栏里装备，然后左键点击会问你是否要派这只船前去寻宝，选择确定就可以了。每张藏宝图都会指点一些特定物品，寻宝时装上相应物品会增加获取宝藏的几率，比如苹果酒、武器等。一般来说只用装备5个，然后再派一艘攻击力为“11”的战舰就能确保万无一失了，哪怕藏宝图中显示的几率是“低”。

所获得的宝藏会根据品质有”绿、蓝、紫“等级的划分，总的来说，实用性都不错。比如同时增加船只的航行速度、攻击力和生命值的装备，还有可用来俘获船只的特殊宝物，再不济也能获得80份左右的高级物品，所以抽空多刷刷宝物，特别是对那些好战的玩家来说，有不少增加船只和建筑攻击力的宝物。

游戏中类似于藏宝图等细节设计很多，很大程度上加强上游戏的耐玩度，是值得同类游戏借鉴的地方。

东方建筑

当你的城镇刚开始发展时，居民就会需要“香料”这种货物，否则就无法


发展中东城市可以有效提高财政收入


请注意防火防瘟疫，一间房屋没有被保护建筑覆盖就会导致灾难全面爆发

升级。要想弄到香料就得与东方领主建立良好的关系才行。先派一只船将地图探开（这个任务最好一开始就进行，有助于玩家前期占领稀缺资源的岛屿），当发现东方领主的岛屿后，就可以与之做贸易了。然后去最开始的领主那购买增加友好度的卷轴，再用船只运送到东方领主的港口，就可以建造香料加工厂等东方建筑了。高级的东方建筑需要更多的友好度，多做任务吧。

中东文化是本作中才加入的新元素，其目的也是丰富游戏性。游戏中的中东建筑与欧洲建筑同样精致，令玩家感受到不一样的异域风情。

海上运输

《纪元1404》与“凯撒”系列最大的区别在于，它的地图是由一块块岛屿所组成的，居民所需要的物资不可能在一块陆地上得到，往往需要在多个岛屿之间来回运输，这也是《纪元1404》最复杂的地方，但也体现了该系列的特色。

游戏界面上方中央的信息条会显示该岛可以种植的植物，点击一下可以看到该岛蕴藏的资源。每个岛屿都有一个可自定义的资源类型。玩家可去NPC


中东地区常见的沙尘暴，这个可是防不胜防

港口买种子，然后放到想要播种岛屿的宝物栏里，左键点击选择确定就可以种植了，注意某些种子会有生长区域的限制，比如咖啡只能在热带区域种植。

作为最开始的主城，往往可以选择种植苹果树和亚麻这种最基本的原料，较大型的岛屿，有利于城市的初期发展。随着市民要求的增加，玩家不得不在各个岛屿之间奔波。最好的办法就是设置自动运输航线。点击屏幕右下方八星体样式的图标就可以设置航线。到游戏中后期，玩家的几个主要城市往往会出现来往船只过多，排队卸货都得等上半天的情况，这时就需要建立“史诗级港口”。

因为游戏的系统十分复杂，又没有特别详尽的指导，这成为这款游戏最大的遗憾。同时Bug和跳出（Vista下需要安装SP1）问题也很常见，但它美妙的画面和细节已经给同类游戏设立了标尺，相信我们很快能玩到更多高水准的模拟策略类作品。P

《大众软件》游戏评分

优点： 可玩性极高的游戏系统，绝对让人惊艳的画面，贴心的细节设计。

缺点： Bug不少，缺少详尽的游戏指导，对于新手来说门槛较高。



总评 8.5



用于怀旧

捉鬼敢死队游戏版
制作：Terminal Reality　发行：Atari
发售日：2009年6月16日

■对已经诞生25年的同名电影而言，这款略显平凡的游戏仍然颇值得怀旧。



25年光阴逝去，当年叱咤荧屏的英雄们早已不复英俊，很多甚至淡出了演艺圈。当看到游戏中对其形象几近完美的复原后（连人物举止眼神都刻画到位），相信每一位玩家都会在心中感到些许震撼……

■北京 菜鸟

今年6月，《捉鬼敢死队》迎来了自己的25岁生日。除了发行高清画质的影片外，其实最新游戏版的制作也早早被排上了日程。电影版讲述3位纽约灵异心理学家开办“捉鬼敢死队”公司，利用现代科技追捕幽灵的故事。其间，冒险、浪漫、友情等主流元素一应俱全。以今天的眼光来看，充斥着上世纪80年代风情与幽默的两部《捉鬼》很难引发共鸣，但本片在当年风靡一时，并对流行文化产生了巨大影响。也正因此，散发着浓郁怀旧情结的游戏版才是如此别有风味。

精彩的“原版”故事

本作的剧情发生于1991年，也就是第二部电影两年后，玩家扮演一名新加入“捉鬼队”的菜鸟，不想刚上任就遇到了新一轮威胁……谈及电影改编游戏，你的第一反应可能是敷衍了事的剧情，但《捉鬼》破除了这一惯例，由当年电影的剧本作者Dan Aykrod亲自操刀的剧本完美衔接了剧情（包括阐述一些原作中的未解之谜）。4位主演20年后首度聚首为游戏献声，算是小小的惊喜；包括反派在内的多位原班人马也倾情出动，彻底让人感动。


各种搞笑，各种黑色幽默……


大战棉花糖宝宝


Peter还是本性难移……

游戏中许多对话是对前两部电影的回忆，很多场景更是在向电影致敬：憨态可掬的棉花糖宝宝，Sedgewick酒店，公立图书馆……只要还对电影有些印象，那么你收获的就不仅仅是一款射击游戏。游戏配乐同样来自电影原声，在若明若暗的场景中有不俗的发挥。对影迷来说，这款游戏简直不可错过；对新玩家而言，恐怕想要一下子理顺错综复杂的人物关系还有点困难。

不用子弹的射击游戏

与同时发行的家用机版不同，PC版去除了多人模式。游戏玩法，基本围绕着“搜索—战斗”的核心展开。其实，一旦熟悉了PKE-Meter（鬼怪感知仪）的用法，你就会明白搜索功能的加入不过是个鸡肋——其主要贡献在于第一人称时的临场感。随着剧情发展，玩家将获得4种武器，因为光线枪的使用方法完全不同于传统枪械，操作上难免会出现不适应的情况。不过作为一款电影改编游戏，教学模式倒是非常先进。游戏中的谜题，也根本没有为难玩家的打算，“好心的”队友还会在旁边不断提示，免得你在黑屋子里晕头转向。


经典场景人物悉数登场，光影效果出色

游戏最大的缺点是AI问题。游戏的任务设置单纯到无脑，队友战斗中的表现也颇为混乱，你必须不断前去救助束手无策的伤员，否则很容易全军覆没。如果深究一些细节，你会发现人物动作不够顺畅，视角的转换也容易让玩家感到头晕。除此之外，关卡设计的重复、物品判定的缺失、二周目无法继承等问题，也使得本作几乎没有重玩价值，倒是十余个小时的流程（普通难度）相比而言还是很厚道的。


这次捉鬼敢死队的战场更是拓展到了虚空中

总之，如果你只是想去怀旧，不妨从简单难度开始游戏——忘掉令人尴尬的战斗，直接体验游戏最爽快的一面。P

《大众软件》游戏评分

优点： 难得一见的用心剧本，电影原班演员配音，优异的画质表现。

缺点： 游戏过程缺乏亮点，关卡重复，队友AI令人失望。

良品　总评 7.0



3D化悲剧

静物2
制作：GameCo Studios　发行：Encore Software, Inc.
发售日：2009年8月11日

■粗燥的技术总是能毁掉一款游戏，对冒险游戏来说尤为如此。


初期的场景Bug已经无数。许多重要物品隐藏在黑暗中难以被发现，游戏也不提供Gamma亮度调节，导致玩家看了攻略才恍然大悟：原来那片黑暗里有物品


令人烦恼的背包单元格


一代的2D引擎并不缺乏表现力

■ChinaAVG 郑骁

自从2005年通关《静物》后，我一直期待着续作的到来。一代悬而未决的疑问困扰了玩家很久，现在终于可以真相大白了。可是事实证明了，Microids更换换制作组（GameCo Studios）的决定毁了这款游戏，也让数年的等待失去了意义。

谜题部分

游戏谜题作为重头戏，设计只能算及格。很多一代中的巧妙谜题（例如照片对比）没能得到继承，新设计的密码谜题，又很难发现提示。新游戏制作组可能是《暗黑破坏神》玩得太多，游戏的物品系统竟设计成有限的单元格形式，这种创新真是太没必要，玩家竟然要为了避免放不下道具而把大把时间花在整理收集品上，有时为了放下某个物品还要跑来跑去（你可以想象《生化危机》中的道具箱）。问题是用于解谜的物品其实并不多，你最后会发现，自己辛苦收集的物品可能并无用处。


谜题比较传统，但密码门的设置令人烦恼


画面有所进步，但视角总是不够智能

粗糙的3D

3D化是游戏的一大趋势，当初得知《静物2》是100%全3D渲染后，我并没有太大担心，但游戏最“雷”人之处就是3D引擎的表现。一款优秀的续作总能让人对一代产生联想，不说2D与3D的差别，二代的艺术风格都与前作迥然不同，原作中的丑陋肮脏的世界面目全非，很难让人回到那种精心渲染的阴暗气氛里。除了场景的单调，人物的动作流畅性也可怕至极，经常看到人物突然“瞬移”到某个位置。游戏的优化也马马虎虎，帧数骤降甚至短暂的Lag不时出现。

最重要的是，游戏中铺天盖地的Bug让人头疼。很多次笔者控制的主人公被死死卡在游戏布景中无法动弹，只好被迫重新载入。有些关键剧情的触发点因为热区太小，竟然要靠人品才能成功触发。让人稍微欣慰的是游戏的剧情依然非常吸引人，这种电影化的叙事和对话风格可能是《静物》最吸引人的地方。

尽管一代的粉丝肯定有很多尚对《静物2》表示满意，但这实在无法掩盖它的灾难性不足。这款游戏是《静物2》吗？真的是，那它配得上《静物》这个名字吗？P

《大众软件》游戏评分

优点： 延续的剧情，熟悉的人物，情节发展依然很吸引人。

缺点： 糟糕的引擎，无数的Bug，某些谜题和道具栏的设计莫名其妙。

良品　总评 7.0







ONLIVE来了，革命还是雾件？

■陕西 Oracle

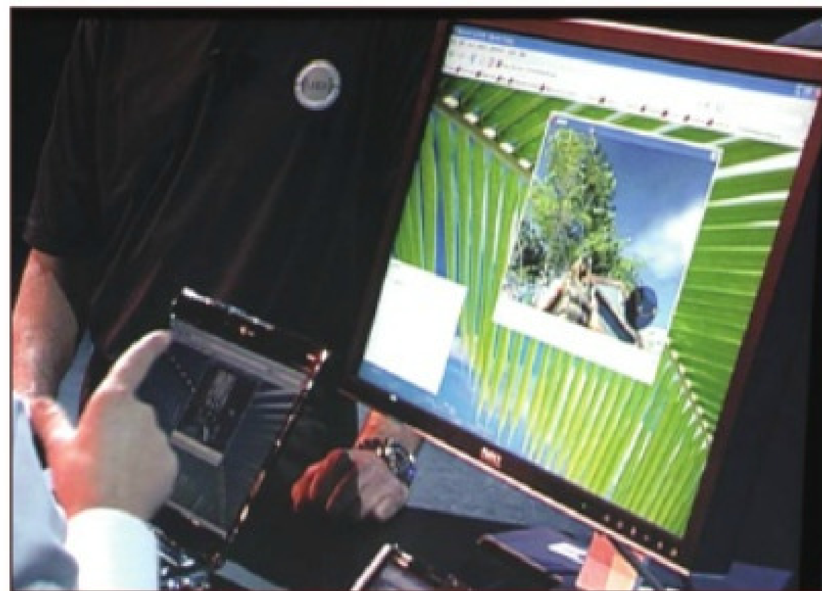
在今年早些时候的GDC上，一家名不见经传的开发商发布了一项以其公司名字命名的技术——Onlive。这项技术曾于3月底在游戏界引起波澜，连国内的某些媒体也争相报道这个看似有些科幻的新闻。可惜由于后续报道没有跟上，这个波澜还没来得及一波三折，就迅速从公众目光里消失。当然还有为数不少的玩家对这项技术寄予厚望，他们一直期待Onlive在E3上爆些猛料。不料在E3开幕前几天，Onlive的首席运营官Mike McGarvey突然在官方Blog上说："E3是以零售为导向的会议，它面向零售平台和零售出版商，而Onlive不属于这个范畴。"接着，怕玩家等得太久心生绝望，他又补充道："你们很快可以在今年夏天的外部测试得到足够多的信息！"还好，这个承诺没有跳票，现在官网如约开放了测试申请，只要年龄18岁以上，居住在美国，就有可能申请到测试资格。

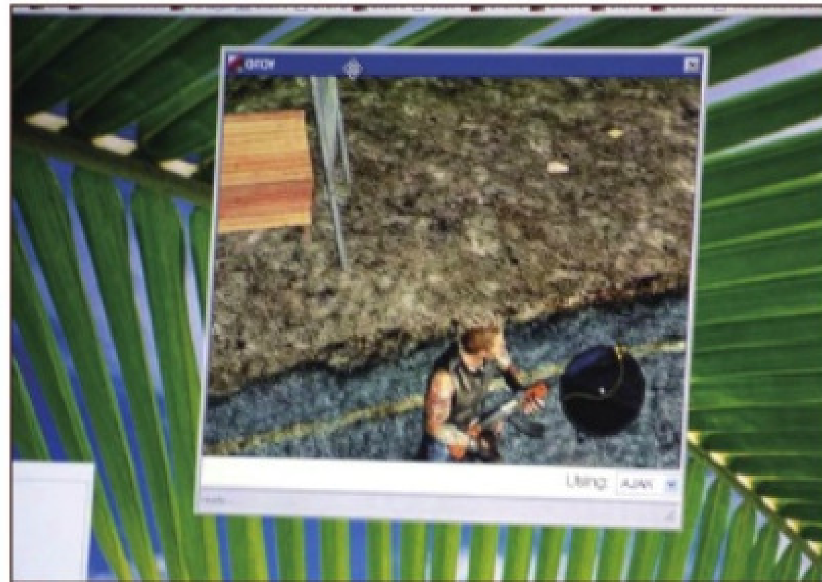


什么是Onlive？

好吧，我几乎忘记了解释一下这个东西。Onlive是应用了时下流行的"云计算"的一种游戏体验服务，用户不再需要去实体店购买游戏，只需在Onlive服务器端的游戏库里挑选想玩的即可，然后使用独特的高压缩比视频压缩技术将渲染完成的画面传输到用户的客户端显示。用户无需高端电脑，只要一台低配置的PC（包括苹果机）接入高速网络，就可以玩转各种大型3D游戏。更为诱人的是，Onlive提供了一台"迷你主机"，只比iPhone稍大，内置HDMI与光纤端子，并配备一个无线手柄，用户只要连接网线和电视便可远程游戏。这样一台"可以运行PC游戏的主机"好处显而易见，前提是你的"高速网络"真的很高速。

实际上，游戏远程渲染并不是新鲜事，在今年更早的CES上，AMD就展示了类似的技术。这个名为"AMD Fusion Render Cloud"的计划雄心勃勃，号称可用笔记本甚至手机、掌上设备远程控制高性能计算机进行高清视频、游戏的渲染工作。在现场演示中，AMD总裁兼首席执行官Dirk Meyer用一台"Yukon"



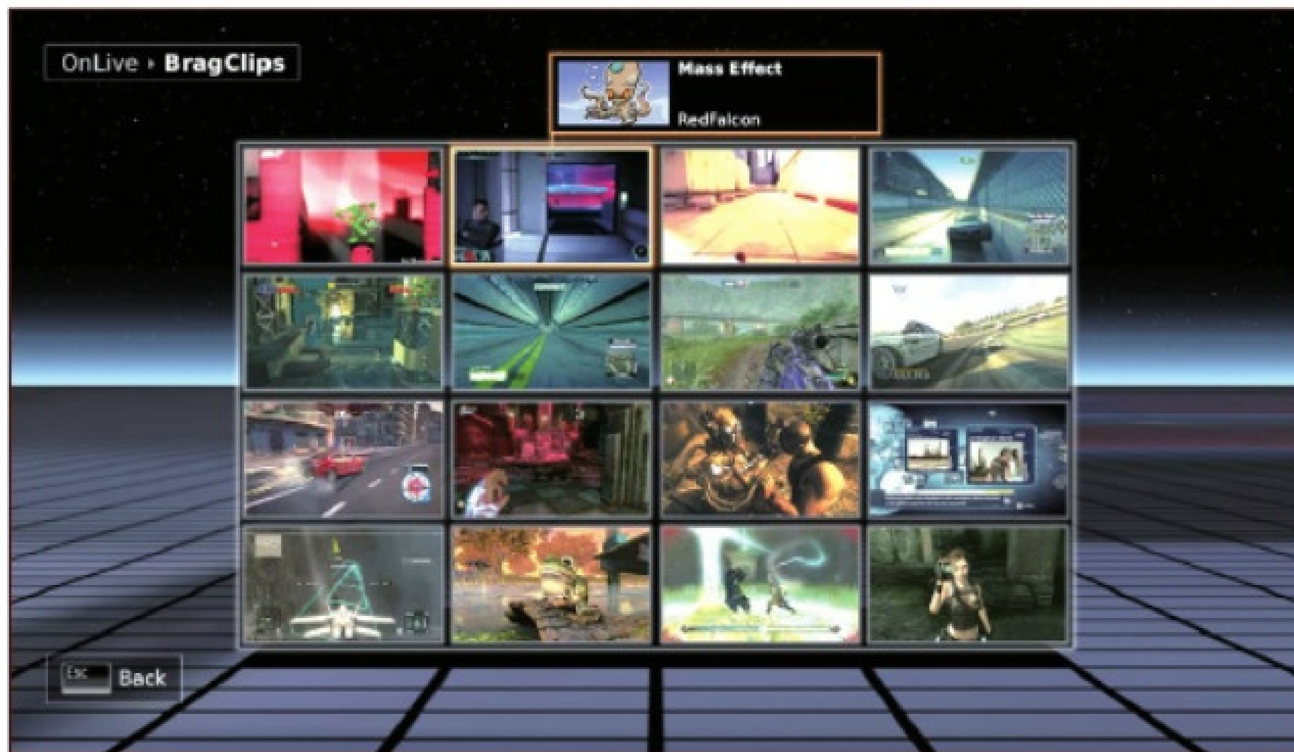


CES上AMD远程渲染《雇佣兵2》的实际画面





虽然没有参加E3，但显然它们不会真的错过这个全球最大的游戏展——在会场可以轻易找到Onlive的广告



Onlive目前的游戏支持列表，每个游戏都有动态预览画面

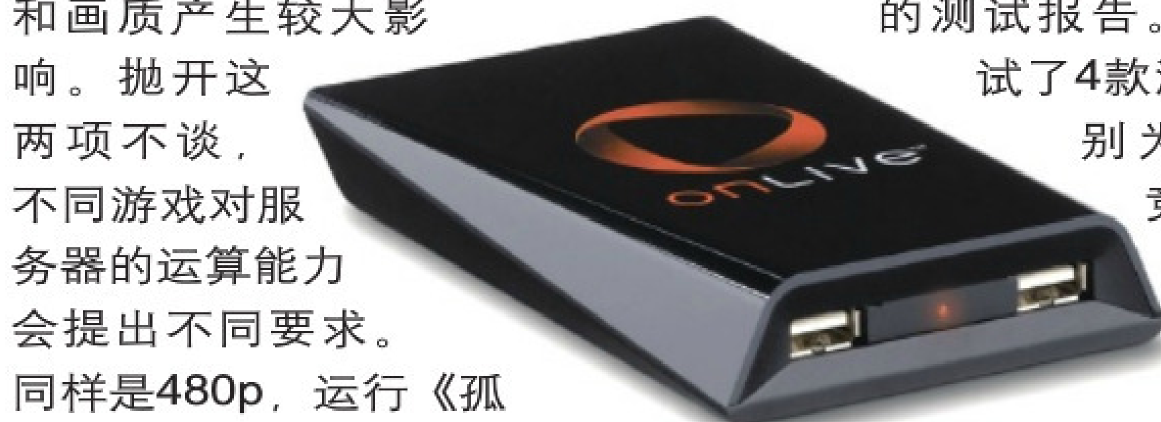


另一张界面图，与前一张作对比可以注意一下左下角的按钮，当外接键盘时会变成Esc，接手柄就会变为B键

平台超薄笔记本，在浏览器中运行《雇佣兵2》，此时这台笔记本只作显示和键鼠输入控制功能，游戏的全部处理工作都在远程完成。这项技术和Onlive原理类似，区别就在于一个比较近，一个非常远；一个无线，一个有线。况且，即便是这个比较远的无线传输，也只存在于AMD的未来方案中，现场的展示机仍然采用有线传输，负责运算的电脑就在不远处。短距离的无线传输尚不能实现，那么，以互联网为传输媒介的Onlive要想实现无延迟传输游戏画面，难度可想而知。

我们能得到什么？

事实上，几乎所有的质疑都来自“究竟需要多大的带宽才能流畅运行游戏”。对此Onlive公司表示：只需要1.5Mbps的带宽，游戏的显示质量就可以达到“Wii级别”，如果要达到HDTV级别的高清游戏，则至少需要4～5Mbps的带宽。当然，这个“Wii级别”的画面指代非常模糊。众所周知，Wii的画面解析度是480p，就算Onlive可以在1.5Mbps的环境下流畅运行480p游戏，但是除了分辨率以外，码率也是画质优劣的一个重要指标，同样会对传输速度和画质产生较大影响。抛开这两项不谈，不同游戏对服务器的运算能力会提出不同要求。同样是480p，运行《孤岛危机》和《文明》，服务器的负载完全是两个概念，而它们的画面“流量”却可能是相同的。



最初，Onlive似乎要按画质来收费，画面越好收费越贵。看起来挺合理，但实际操作起来恐怕难度重重（现在初步确定以月租形式收费，游戏租售另计）。好吧，这项技术尚在襁褓之中，现在就讨论收费模式，好像有些太浮云。我们首先要关注的是，这项技术能否在现有网络条件下有所作为。从一些数据上看，Onlive似乎不是那么遥不可及——嗯，至少对发达国家是这样。2008年，美国的平均带宽已经达到3.9Mbps，其中25%的宽带连接超过了5Mbps（根据维基百科）。美国的网速不算太快，排在它前面的有日本、韩国、瑞典等一大批国家（排名第一的日本，在2007年就拥有60Mbps的平均带宽）。不过Onlive并不满足于欧美市场，因此更多的低网速地区是不能忽视的，那么这项技术目前的表现究竟如何呢？

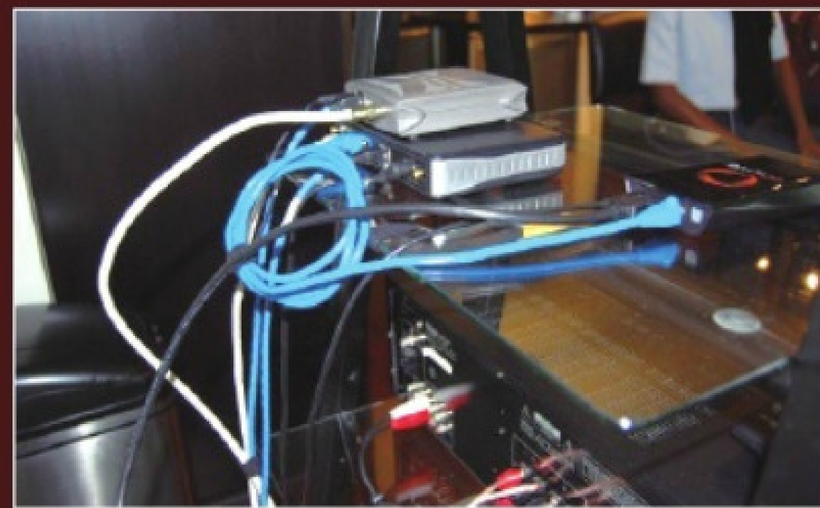


因为第一人称动作游戏本来就少，再加上当初GDC公布了这么一幅图片，Joystiq一行人测试的应该就是《镜之边缘》



当年的幻影主机，跳票3年，最终落得取消推出，成了真正的幻影……

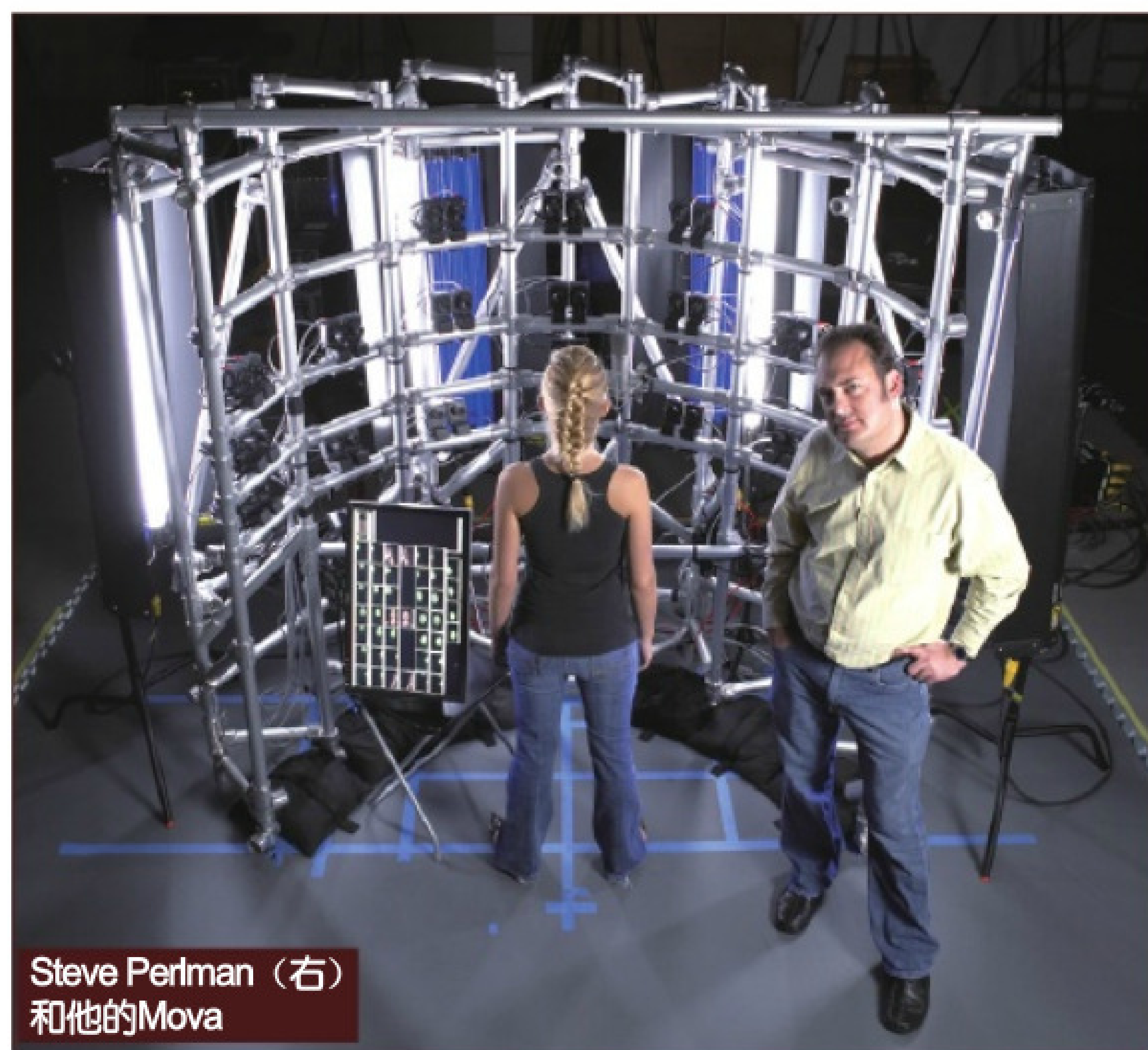
虽然Onlive没有在E3上露面，不过善于炒作八卦的Joystiq网站给我们带来了抢先的测试报告。他们测试了4款游戏，分别为射击、竞速、飞行模拟和第一人称动作类（由于保密无法公开游戏名称）。除了动作游戏有轻微的延迟（从种种迹象来看，几乎可以确定是《镜之边缘》），其余的表现都堪称完美，游戏的载入速度相当快，最长的也没有超过10秒，操作非常舒畅，基本感觉不出和本地游戏有什么区别。整个过程占用的平均带宽为2～3Mbps，峰值则达到了5Mbps。看起来，Onlive对自己的带宽需求没有吹嘘，尽管我们无法得知这些游戏是在什么级别的画质下运行的。




测试过程中正在工作的Onlive迷你主机，我们可以看到各种纠结的线缆，还有“猫”和路由器

坚强的后盾

在这里先说个题外话：话说当年俺家穷，没有高端PC，也没有游戏主机，看到各种视频网站如雨后春笋般建立，俺突然想到，为何没有这样一家视频网站，可以将最新3D游戏的实际画面现场直播，用户输入操作，通过互联网传输到远方，最终的游戏效果以视频方式呈现在俺面前。这样一来，除了画面差点，延迟高点，俺通过网络视频玩游


Steve Perlman（右）和他的Mova



Onlive的工作原理图，谈不上多么复杂

你说没有暴雪？Onlive已经表示了，与Activision Blizzard的合作也在洽谈之中。它在发布之初提供16款游戏支持，其中不乏《孤岛危机》《英雄连》等一线游戏。

合作与竞争

有这么诱人的前景摆在那里，除了带宽，现在还有另一个难题摆在Onlive面前，那就是其他厂商的竞争。一旦解决了带宽问题，就不仅是你Onlive可以玩这项技术了——给我1Gbps的带宽，我用QQ的远程桌面也可以远程玩游戏。先别说微软、索尼、任天堂这三巨头，连一些第三方游戏厂商都蠢蠢欲动。前不久Crytek（代表作《孤岛危机》）的CEO Cevat Yerli在谈到网络数据流游戏服务时就曾表示，他们在2005年就开始研究这一技术。言下之意，只要带宽发展到一定水平，他们也许会很快跟进。但至少在目前，他们想看看第一个吃螃蟹的人下场如何。

相信这是当前大部分厂商对待Onlive的态度，你看支持的厂商列表有那么长，为啥不支持呢？支持一下也不会亏本！至于主机三巨头，我们几乎忘记了他们的存在……也难怪，索尼、微软、任天堂一直没表态，仿佛就当Onlive不存在。只有前段时间突然爆出一条新闻，说“传微软、Google有意收购Onlive技术”——又是“传”又是“有意”的，真是很难让人相信。

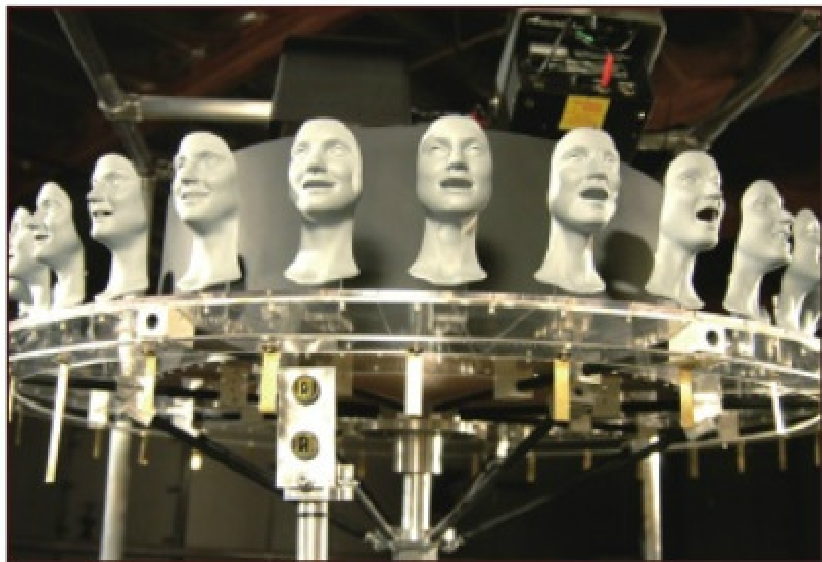
也许观望是正常的，但不能忽视的是，随着云计算的迅速发展，越来越多的

戏，和在本机上玩是一样的。就算国内网络差点，俺玩个战棋、回合制RPG啥的勉强是可以的……

这就是我当年的真实想法，之所以举这么个例子，是为了说明：连我都能想到这种模式，更何况那些业界人士。能想出这个点子的绝非Onlive公司一家，只是它的技术门槛太低，看起来美好无比，但同时瓶颈又太过明显。那究竟是何许人敢为天下先？为何这家公司闻所未闻，现在却突然高调出现呢？这不由得让人想起2004年E3展上雄心勃勃的“幻影”主机，成为IT史上著名的雾件。Onlive会是一个翻版吗？

或许不用那么担心，Onlive的强势就在于后台——如果稍微关注一下它的来头，就会发现这项技术已经悄然开发了7年，投资者包括华纳兄弟、AutoDesk和投资公司Maverick Capital。其背后是一家新技术孵化企业Rearden，该公司孵化的另一家新技术企业Mova，创造出了业界领先的面部捕捉技术，被应用在多部好莱坞热门电影中。Onlive的创始人兼总裁兼CEO，是IT界颇负盛名的Steve Perlman，早年在苹果领导开发了Quick Time技术，之后又创办了大名鼎鼎的WebTV——如果不是Onlive，很难想象这个视频技术和游戏到底有什么联系。

此外，Onlive背后的知名人士还包括：


至少Mova的技术已经成功商业化



这排Logo摆在这里着实让人安心，有如此多的大厂保驾护航，似乎从一开始就解决了第三方厂商支持难的问题



目前Onlive支持的游戏涵盖了各种类型的最新大作

COO：Mike McGarvey，原Eidos Interactive CEO；

工程副总裁：Tom Paquin，Netscape和Mozilla的创始人之一；

产品开发副总裁：John Spinale，原Eidos Interactive高级副总裁；

商业开发副总裁：Paul V.Weinstein，原MySQL商业开发执行副总裁；

运营副总裁：Charlie Jablonski，原NBC首席工程师。

多强大的阵容，看起来似乎不必担心资金断裂、经验不足等尴尬问题。各方业内人士、分析师、媒体都纷纷表示看好，恨不得直接抛根橄榄枝过来。在背后支持Onlive的游戏开发商更是耳熟能详：EA Games、Ubisoft、Take-Two、THQ、Epic Games、Eidos Interactive、Atari、Codemasters。什么？



对比左下的迷你主机，可以看到它真的很迷你，还不及手柄大

公司开始盯上这块看上去的肥肉。从某种程度上说，Onlive就像一面旗帜，它提供了一个契机，让普通人对游戏远程渲染有了初步认识，也让后来者更从容地出现在大众面前。除非云计算迎来泡沫破裂的那天，以后必将出现更多的效仿者，因为——



Onlive的手柄，与X360手柄如出一辙

远程渲染无处不在

时至今日，iPhone运行WoW已不能算是一条新闻。早在4月底，就有国外媒体如此爆料，之后这篇文章被国内媒体纷纷转载，并秉承“炒作为王，标题最高”的一贯传统，迅速出现在各大网站的显眼位置。但问题在于，当时这个料只爆了一半，因为缺乏可信的证据，只好拿一些PS过的图片来撑场面。





曾经广泛流传的iPhone版WoW的截图，均为PS图片

但不管大家抱有多么深的怀疑，想在iPhone上玩WoW并不是天方夜谭。当时网上还流传着一个相关视频，详尽地演示了如何使用iPhone的多点触控来玩WoW，第一次看到实际效果演示确实让人震撼。视频里的WoW画面和PC无二，只是UI界面与控制方式为迎合iPhone做了一系列改变。操作变得繁琐是肯定的，但考虑到便携性，这样的改动也不是不能接受。你可以利用上班时间蹲拍卖行，野外Farm大概也没问题，只要别引复数怪就行。

这件事的关键在于，稍微有点硬件常识的朋友都该知道，iPhone的硬件性能远不足以真正运行WoW，事实上它利用的正是游戏远程渲染技术，和Onlive原理差不多。同样是将远程渲染过的游戏画面传输（比如3G网络）到显示设备上，而负责实现此功能的是一个名叫Vollee的软件，Vollee在2008年就推出了《第二人生》的手机客户端，利用相同的原理，可实现原游戏的全部功能，支持的手机型号还更多，却并未引起太大波澜。这次Vollee终于学聪明了，选了两个无论在哪里都能成为热点的好朋友——iPhone和WoW，终于引起广泛关注。

您认为在iPhone手机上玩魔兽世界是否可能？	投票总数:9242		
选项名称	投票数	百分比	趋势
不可信	4668	50.51%	
可信	3151	34.09%	
不好说	1423	15.40%	

如果iPhone手机上能全功能运行运行魔兽世界，您是否会去玩？	投票总数:9242		
选项名称	投票数	百分比	趋势
不会	3995	43.23%	
会	3953	42.77%	
不好说	1294	14.00%	

调查称近半网友不相信iPhone可运行WoW

上面的前景看起来似乎很诱人，但结局却颇为让人无言。Vollee公司于2005年在以色列成立，后来总部设在美国加州。他们的旗舰产品就是VolleeX（似乎也是他们唯一的产品），致力于构建手机与PC游戏的桥梁，目的是让手机用户也能玩到高端PC游戏。自从放出那个名噪一时的视频，这家公司应该更引人瞩目才对。遗憾的是，目前Vollee似乎已经不复存在，现在总部电话已经无法打通，官网也不能访问。

WoW与《第二人生》在iPhone的实际游戏截图，前者尚不能确定究竟是用3G网络还是用Wi-Fi来实现远程渲染的

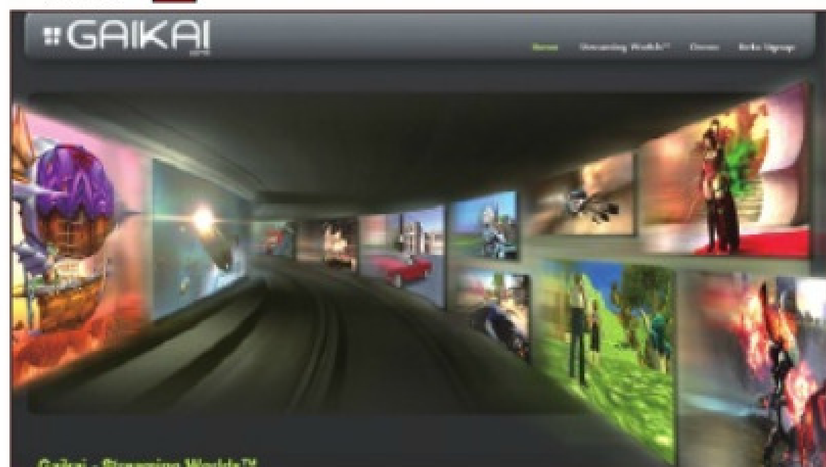
在本文即将截稿时，Onlive的最大对手横空出世——Gaikai-Streaming Worlds，这次连迷你主机都不需要了，用Web浏览器就能搞定所有的事情！在一个官方演示视频中，我们可以清楚看到，Gaikai像是一个游戏点播系统，就如同我们常见的视频网站那样，每款游戏的预览图片上面都有一个巨大的三角形播放按钮。点击按钮后，可以很快启动游戏。这些游戏包括《极品飞车》《孢子》《魔兽世界》《星战前夜》等一系列知名作品，玩家的操作由Gaikai服务器传递，将结果以流媒体的形式展示给玩家。值得注意的是本次演示在Firefox中进行，视频中没有看到因为网络延迟造成的异常现象，载入速度比本地游戏还要快一些，整体表现非常完美。



这些游戏放在那里，看上去和普通的视频网站没什么区别。当然，在国内拥有好网速的带宽要比一台高端电脑难得多

目前Gaikai已经进入邀请测试的阶段，因为又是一家名不见经传的公司，所以关于它的信息非常之少。并且在他们原计划中，也不曾打算这么快就放出Gaikai的消息。不想半路杀出一个Onlive，抢了不少风头。此番公布，与Onlive的竞争意图不言而喻。

竞争会给消费者带来实际的好处，我们很高兴看到目前不是Onlive一家在做这项技术，同时也希望这些先驱们不要成为云计算的泡沫。虽然带宽和服务器性能是游戏远程渲染的主要瓶颈，然而目前竞争的重心却显然不在这里。将希望寄托于带宽的进步是不靠谱的——国内也曾有公司在5年前就针对3G网络开发手机与电脑上网络游戏互通的技术，但看看5年来3G在国内推广的速度，就可以了解这些公司当前的现状。在世界范围内也是同样，既然无力改变这种局面，还不如研究如何开发更为先进的视频压缩技术，以适应现有的网络环境。P



Gaikai的官网目前只有一个英文说明，可以注册，但需要官方邀请才能参加测试

小盖、伊莲、老查克

“猴岛”传说20年

■策划 本刊编辑部
执笔 红眼睛伊莲 独角老查克

1982年，《星球大战》导演George Lucas成立了一家游戏开发和发行公司LucasArts。这种灵敏的游戏嗅觉此后让Lucas受益良多，在游戏工业还不够发达的年代，LucasArts凭借《星球大战》和《印第安纳·琼斯》的电影改编游戏成为了一家颇受瞩目的公司。当然，在电影之外支持LucasArts另外半壁江山的是无数辉煌的冒险游戏品牌，这些精彩的点击搜索式冒险游戏几乎是中国玩家谈及LucasArts的第一印象。“猴岛”（Monkey Island，国内习惯上称为“猴岛小英雄”）系列就诞生在这个AVG繁荣的年代。

作为一个拥有20年历史，如今尚存的冒险游戏系列，“猴岛小英雄”无疑已是冒险游戏玩家心中一座丰碑。它经历了冒险游戏从辉煌到衰落的整个过程，自从第四作《猴岛大逃亡》（Escape from Monkey Island）发行后，其品牌又一度被开发公司LucasArts所冷藏，9年来没有任何续作的消息。直到今年暑期，LucasArts和Telltale Games一口气发布了两款“猴岛”作品，一款是系列的正统续作《猴岛传说》（Tales of Monkey Island）；另一款是系列首部作品《猴岛的秘密》（The Secret of Monkey Island）的重制版。对“猴岛”的Fans甚至冒险游戏爱好者来说都意义非凡——原来，我们还没有被遗弃。

猴岛的前世今生

“我要做海盗！”
——Guybrush Threepwood（《猴岛的秘密》，1990年）



重制版的《猴岛的秘密》画面改良了许多

当我们再次踏入“猴岛”的世界以前，不得不提到Telltale Games，这个拯救了数款经典冒险游戏的开发组。这个集制作和发行于一体的游戏公司其实与LucasArts渊源颇深，其很多开发成员就是来自后者。准确地说，Telltale Games是LucasArts决定取消AVG开发计划后，其原班人马的一部分成立的新公司。2004年Telltale Games组建后，作品几乎全是根据漫画或影视改编的冒险游戏（“骨头”系列和“CSI”系列），再加上LucasArts经典游戏的续作，如“山姆和马克思”（Sam & Max）和“猴岛”的续作，使其成为近年来最令人瞩目的冒险游戏代言人。Telltale Games最明显的标志就是以“章节”方式陆续推出自己的游戏。这种类似于美剧分季的方式，可以有效缩短游戏的制作周期，再加上以网络付费下载的方式发售，既可以防盗版又节省运营成本，非常适合这种小型游戏公司。另一方面，作为玩家来说也减少了买到不如意游戏的风险——先玩上一章再决定要不要继续追。而且游戏章节的更新速度非常快，也减少了游戏过程中的不连贯性。


啊，我居然把伊莲变成了一座金像！等等，是纯足的吗……

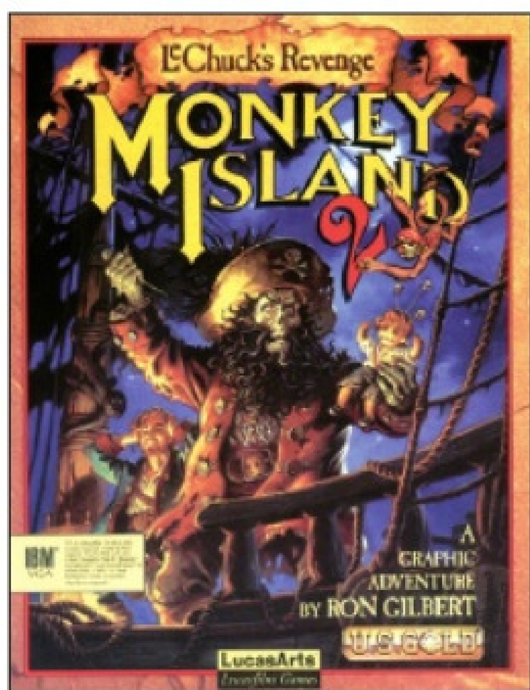
20年前，如今《猴岛传说》的导演和编剧Michael Stemmle还端坐在LucasArts为“猴岛”初代工作。这款诞生于1990年的游戏，虽然普遍认为创意来自迪斯尼的“加勒比海盗”主题公园，但开发者们公认的“猴岛”之父Ron Gilbert

明确表示，游戏的灵感其实来自于美国作家Tim Powers的奇幻小说《彼岸汪洋》（On Stranger Tides，1988年）。小说以18世纪的加勒比海为背景，讲述了主人公Jack Shandy在环游世界的旅程中被迫成为海盗，并拯救心上人的故事。

小盖，伊莲，老查克

"啊，我居然把伊莲变成了一座金像！等等，是纯足的吗……"
——Guybrush Threepwood（《猴岛的诅咒》，1997年）

说到故事，冒险游戏是所有游戏类别中叙事色彩最浓的一类，游戏的背景故事必须精彩，能给玩家一个强有力的初始动力，决不可将故事情节视为一张放置谜题的桌子，为设置谜题而牵强的改变情节的发展。谜题应当成为剧情的一个自然组成部分，具有逻辑性的同时与剧情吻合得丝丝入扣，这才是吸引玩家不断探索的关键。



古老的封面

是的，我的意思是，就这一点来说，"猴岛"系列的确是冒险游戏中的典范。它讲述了一个荒诞不经的故事：在18世纪这个属于海盗的黄金时代，在虚拟的加勒比群岛中，有一个叫猴岛的地方。我们的主角是一个成天做着海盗梦的迷糊少年——Guybrush Threepwood（国内玩家亲切地叫他"小盖"），在他追逐自己的梦想中打败了不死的大坏蛋LeChuck（国内玩家亲切地叫他"老查克"），并赢得了政界女强人Elaine Marley（国内玩家亲切地叫他"伊莲"）的芳心。最后有情人终成眷属，而作为留给续集的礼物，老查克也一次又一次地上演不死神话。


小盖和伊莲有情人终成眷属

游戏的剧情虽然发现在18世纪，但角色们都穿着古怪的服装，他们更像是从漫画或电影里走出来的角色，与历史上的海盗形像大相径庭。游戏中也融入了不少当今的流行文化元素，因此你常常会在游戏中看到不少时代错乱的人或事，甚至与你刚刚看过的电影发生联系。这种荒诞的风格和游戏中随处可见的黑色幽默融为一体，构成了"猴岛"系列独特的魅力。游戏中的谜题绝非简单无趣地"满屏搜索+物品组合"，你常常需要挑战制作人天马行空般的想象力，还要面对斗智又斗嘴的"对骂"比赛。你会觉得LucasArts的制作者们个个都是毒舌，损起人来比英国的《太阳报》还要厉害，不留痕迹的暗讽是其最拿手的绝活。说白了，损人几乎成了这帮人吃饭的本事，在"猴岛"开发组其后的作品《冥界狂想曲》（Grim Fandango）和《吸血鬼的故事》（A Vampyre Story）中，这项特长同样被发挥得淋漓尽致。



"猴岛"的谜题绝非简单无趣，难度也较高，有时候还真得借助攻略的帮助

猴岛名人堂

"你以前是个鬼魂？恶魔？还是……还是一具僵尸？"
——Guybrush Threepwood（《猴岛传说》，2009年）

20年前的"猴岛"培养了无数的业内精英，如今这些人几近中年，仍旧活跃在圈子里，而且不只是AVG这个现在看起来有些另类的圈子。


Ron Gilbert（中）在游戏开发者大会上与玩家合影时表示，LucasArts现在只会做"星战"游戏

Ron Gilbert，"猴岛"之父，小盖的创造者和游戏创意者，他的名字出现在《猴岛传说》片头字幕的最末尾，表达出全新制作组对他的敬意。Ron Gilbert集设计师、程序员和制作人一身（早期游戏人多半都是如此），为LucasArts制作了两款风格化的冒险游戏。一款是《疯狂公寓》（Maniac Mansion），在这个维多利亚式的公寓里居住着一个疯狂的科学家，他的家人，外加一个奇怪的外星人。另一款就是"猴岛"系列的首部作品《猴岛的秘密》。他的风格显然影响了之后LucasArts那些有名的AVG。Ron Gilbert还为LucasArts编写了著名的SCUMM引擎，这个引擎被广泛地运用于LucasArts之后的作品中，如《冥界狂想曲》和《猴岛大逃亡》。还记得"猴岛"中出现过的SCUMM酒吧吗？就是以此命名的。



《死亡之击》也是一款将冒险和角色扮演相结合的游戏

Ron Gilbert在制作了《猴岛小英雄2——老查克的复仇》（Monkey Island 2: LeChuck's Revenge）后离开了LucasArts，与前LucasArts制作人Shelley Day共同创办了一家主攻儿童市场的游戏公司Humongous Entertainment，创造了《弗莱迪鱼》（Freddi Fish）和《睡衣山姆》（Pajama Sam）等面向儿童的卡通游戏。1995年，他创建了"洞穴狗娱"（Cavedog Entertainment），开始制作适合成人的游戏，其中最闻名的要数即时战略游戏《横扫千军》。当Ron Gilbert倾注全部心血去开发融合了冒险解谜、角色扮演和策略游戏元素的全新作品《善与恶》（Good & Evil）时，洞穴狗娱因经营问题被迫关闭，《善与恶》的开发工作也被中止。



《猴岛大逃亡》全景图，但游戏中的地图谜题可没这么简单

在之后的几年里，Ron Gilbert作为一名独立制作人致力于开发冒险和角色扮演相结合的游戏，直到去年加入了Hothead Games，目前正在制作一款名叫《死亡之击》（DeathSpank）的原创作品，这仍是一款将冒险/

其它的“猴岛”名人们

Tim Schafer

在开发“猴岛”时，Tim Schafer曾经出任程序员，但他其实更是个写台词的高手。制作人是Tim的另一个身份，而且这份职业更为长久。后来他又为Ron Gilbert的《疯狂公寓》制作了续作《触手之日》，仍然延续了卡通式的画风和令人忍俊不禁的对白。Tim首个独立制作的作品就是名震一时的《极速天龙》（Full Throttle），这部“摩托车上的冒险游戏”成为AVG史上的一部另类经典。然而将Tim的职业生涯推向顶峰的还是其后的另一款原创作品——《冥界狂想曲》，它是冒险游戏中最具代表性和艺术价值的作品，获得了包括互动艺术与科学学会以及GameSpot、IGN等众多媒体给予的年度最佳冒险游戏、最佳电脑游戏配乐、E3最佳电脑游戏等多项奖项。但也很不幸的，它也成为史上最“叫好不叫座”的游戏之一。


生活中的Tim Schafer是一个非常乐观的人


摩托车上的冒险——《极速天龙》

也许是销量不佳的《冥界狂想曲》令Tim对PC平台失去了信心，他开始将开发重心转移到游戏机平台上。Tim曾打算为PS2制作一款动作冒险游戏，但游戏在开发过程中未得到LucasArts的支持，于是他在2000年离开了效力10年的LucasArts，创建了Double Fine Productions。这家公司为Xbox和PC平台制作了风格独特的第三人称动作冒险游戏《疯狂世界》（Psychonauts），Tim个人对它青睐有佳。他甚至曾让游戏的爱好者给微软的互动娱乐分部发一封E-mail，希望《疯狂世界》能进入Xbox 360的游戏兼容列表。此外，Tim还是一名主持人——在2007年和2009年的游戏开发者大会上，Tim作为主持人公布“游戏开发者选择奖”的名单。


Tim Schafe的另一段重金属冒险——《野兽传奇》


Jack Black：“瞧瞧我的这身行头！”Tim Schafe（左）：“哥们，你也太”重金属了！”

作为一名制作人，时下Tim正在为Xbox 360和PS3平台开发《野兽传奇》（Brutal Legend），这款颇受关注的游戏预计今年10月份就会推出。

Michael Land


“猴岛”系列的配乐家Michael Land

“猴岛”系列的开发组里最不缺的就是才华洋溢的制作人，就连作曲者Michael Land都毕业于哈佛大学音乐系，是一名资深的游戏配乐家。Michael Land的“猴岛”系列配乐整合了爵士和雷鬼的曲风，使用弦乐器、钢鼓及横笛弹奏等乐器演奏出甘醇轻盈的曲调，使游戏的气氛显得越发清新、活泼。游戏的主题曲经久不衰，一直沿用到系列的最新作《猴岛传说》，并多次作为“游戏交响音乐会”上的演奏曲目（顺便提一句，今年的“游戏交响音乐会”定于9月5日在北京首体上演，“猴岛”主题曲仍会在演奏会上响起，有兴趣的玩家可以前去欣赏）。Michael Land还为《印第安那琼斯》《星球大战》《模拟城市4》等多款游戏配乐，最新的作品就是《猴岛传说》。

角色扮演游戏。Ron Gilber认为冒险游戏的市场已经很小，相比而言，角色扮演游戏的市场潜力更大。

虽然Ron Gilbert离开了LucasArts和他创造的“猴岛”，但时值今日，他仍有浓浓的“猴岛”情结。他曾作为Telltale Games的开发顾问参与了《猴岛传说》的一些早期开发工作。他甚至在《魔兽世界》建立了个名为“猴岛”的公会，而他所用的角色名就是Threepwood（小盖的姓）。


这就是《猴岛大逃亡》需要借助时钟的指示才能走出迷宫的谜题了

猴岛的符号

“嘿，又是你！”
——Guybrush Threepwood（《猴岛大逃亡》，2001年）

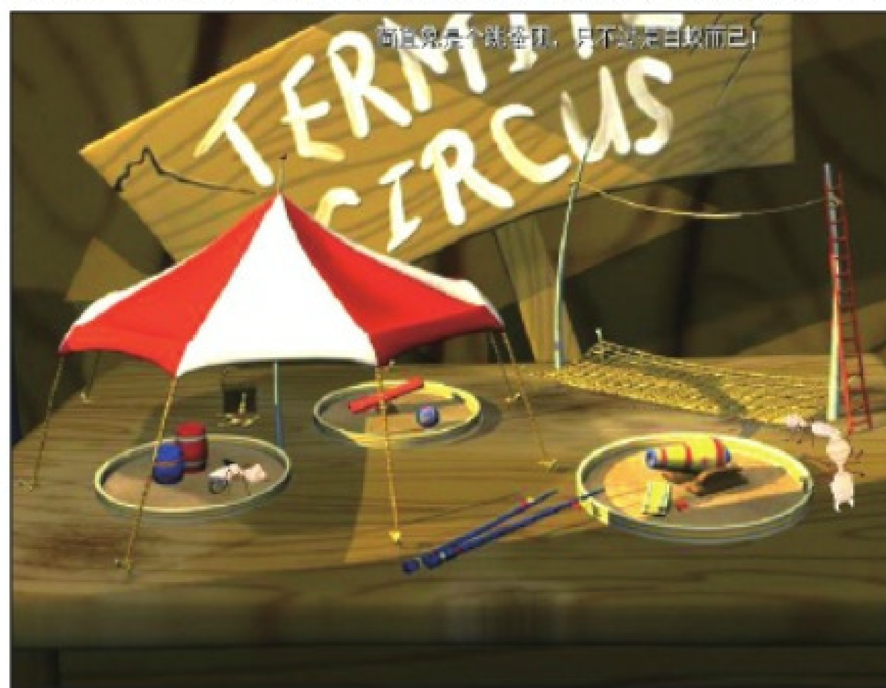
“猴岛”的历史充满了符号式的元素，就像我们在《猴岛传说》开头看到的，几乎每一代的开始，伊莲和小盖都被绑在老查克的海盗船上。这里唯一值得肯定的是，小盖总是能够保持稳定的心理素质来化解危机。而同样符号化的是，总是有一些“意外”会让小盖的努力付之东流，没办法，他的人生实在过于充满“意外”了……



“看！你后面有只3个脑袋的猴子！”

地图：每款“猴岛”游戏都包含一个地图谜题，小盖得在这个反传统的地图中找到迷宫出口。例如在《猴岛的秘密》中，玩家需要根据舞动的指示找出茂密森林的出口，从而获得传说中的Mêlée岛的宝藏。在《逃离猴岛》中，指示器变成了时钟。在《猴岛传说》中，玩家需要根据动作的声音和风的轨迹来判断前行的方向，一旦你走对了就会听到背景里猴子们“咕咕咕”的叫声。

配方：配方也是“猴岛”的标志之一，玩家可以通过收集配方中的原材料来创造物品。随后，玩家需要再次创造此物品，只不过因为缺乏原材料而不得不用一些随身物品来即兴操作。比如在《猴岛的诅咒》中，恢复剂配方需要鸟蛋、“咬他的狗的毛”和胡椒，而在第二次需要恢复剂时，小盖已被关到了铁笼里，不得不拿蛋筒这种东西滥竽充数。而在《猴岛传奇》的一开始，玩家就需要根据配方打造一把DIY的魔法剑，用来对付“老不死”的老查克。



怎样才能得到配方中需要的原材料呢

迷你游戏：迷你游戏已经作为一项为游戏增色的调味剂出现在时下的游戏中，迷你游戏做得好不好可以反映出游戏的制作水平和制作人的诚意。“猴岛”系列的迷你游戏向来很有创意，也很有意思，并且和游戏背景完美结合，绝对是迷你游戏的制作典范。《猴岛的秘密》和《猴岛的诅咒》中就有闻名的“侮辱式西洋剑决斗”（Insult Swordfighting），虽然进行过程与传统的海盗剑决并无差异，但获胜方式却是通过尖酸刻薄的辱骂使对方哑口

无言，终于心理崩溃，败下阵来（而且玩中文版的玩家这一段必须看攻略，否则很难体会那句话骂起来更“押韵”）。此外还有斑卓琴比赛、猴子大战等乐趣横生的小游戏。

巫毒女士：是的，每一代小盖都会碰到巫毒女士。巫毒女士总是像指路的明灯照亮小盖的前途，提示他应该做什么，但巫毒女士的存在从来是不需要理由的，她无厘头的出现方式已经成为常态，甚至连制作组都懒得解释她为什么会出现。

猴岛的秘密

“我们现在要死了，又……又要死了……好棒……”
——Elaine Marley（《猴岛传说》，2009年）

“猴岛”系列的欢乐气氛，一般来说会让你忘记这几个故事究竟讲了什么。实际上，海盗与宝藏是无法分开的，系列首部的名字也叫做《猴岛的秘密》。那么，猴岛的终极秘密是？



《猴岛大逃亡》的海盗改造学校，黑板上写着：海盗真卑鄙！海盗是坏蛋！海盗是人渣！

好吧，至今没有哪一部作品明确地解释了“猴岛的秘密”究竟是啥。当小盖在游戏中追问老查克猴岛的秘密之时，心高气傲的老查克拒绝回答，直到小盖拿刀架着他的脖子，他才说出了实话，一个让小盖和所有玩家都失望至极的实话——原来他也不知道猴岛的秘密是什么。

Ron Gilbert曾在2004年的一次访谈中表明，“猴岛”开始时有一个完整的故事和庞大的构思，他预计将游戏制作成三部曲的方式。他声称从没把“猴岛的秘密”告诉过任何人，但游戏的第三部作品会透露“猴岛的秘密”，“猴岛”的故事也会有个结局。然而造化弄人，还没有制作第三部作品，Ron Gilbert就离开了LucasArts。Ron Gilbert从一开始就留给玩家的巨大悬念到现在也没揭开，其实这未必不是一件好事——我们还有幸玩到“猴岛”的续作，不是吗？

虽然是掰手腕，但谁骂得有创意谁就赢了



“看！你后面有只3个脑袋的猴子！”

亲切的《猴岛传说第一章》

一切就像从前一样，从乱七八糟的海战开始，以戏剧化的方式结束。小盖又一次失去了他的所有财产——我是说他的海盗船和伊莲，可他总是能在没来由的自信中找到慰藉，拯救他的妻子以及调皮的猴子们，因为他还有无处不在的巫毒女士相助。《猴岛传说第一章——鲸啸号的启航》（Tales of Monkey Island Chapter 1: Launch of the Screaming Narwhal）带回许多“猴岛”系列符号化的东西，这些符号对那些没有玩过“猴岛”的人来说是无法理解的——你不能说开发组Telltale Games陷入了粗劣的模仿或廉价的致敬，很大程度上，这是“猴岛”消失10年之后，原班人马面对铁杆玩家的会心一笑。



同样从这样的场面开始……

是的，如果你还能记起之前几代“猴岛”是如何开始的，就不会对《猴岛传说》的故事感到意外。邪恶的海盗老查克再次绑架了伊莲，他试图通过一种巫毒仪式壮大自己的力量，可惜仪式被小盖（或者说是在是在伊莲的指导下）破坏，老查克神奇地被解除了巫毒咒语，变成了人类。小盖的一只手却沾染了巫毒魔法，变得不听使唤。没有比这更糟的是，海盗船上的剧烈爆炸把所有人都轰上了天。等小盖从昏迷中醒来，发现自己漂到一个叫做“残骸岛”的地方。顾名思义，这里到处是船只的残骸……因为这鬼地方拥有怪异的风向，一年四季海风只向岛上吹，小盖明白他和残骸一样被永远困在这里了……


地图谜题，很好的传统

尽管是个新故事，但你会情不自禁地在游戏中怀旧。当屏幕上闪出游戏Logo、响起熟悉的猴岛主题音乐，你没有办法不想起整整10年前的欢乐时光。随着“片头”字幕闪出，你还会看到一连串熟悉的名字——导演和剧本作者Mike Stemmle、作曲Michael Land……这都是1990年《猴岛的秘密》诞生时的原班人马，实际上整个Telltale Games充满了LucusArts的旧部——LucusArts那些古老但有名的冒险游戏几乎都授权给这家公司，这就是原因。在字幕的最后，开发者们没有忘记向小盖的原创者Ron Gilbert致敬——他领着另外一群LucusArts的故旧几个月前完成了《吸血鬼的故事》（Autumn Moon Entertainment）。


困室谜题，有趣也不算太难

我不知道Mike Stemmle多少岁了，可他的幽默感看起来丝毫没有下降。《猴岛大逃亡》里，他让小盖学Jack搂着Rose，大喊：“我是世界之王！”现在，他让小盖在许愿井跟前默念：“我要变成世界上最强大的海盗！”这无疑是小盖贯穿整个“猴岛”系列的呐喊，于是他变成了老查克……当然，巫毒女士的出场也很无厘头，但这就是“猴岛”的风格——“刻薄”和“没心没肺”到极致。

和故事一样，《猴岛传说》的谜题也充满了不确定性，谁能想到41号俱乐部和贵宾卡藏在袜子里，谁能想到鲸啸号上打出的炮弹会拐弯呢？如果这些小细节着实让你困惑，那么第一章中的几个大型谜题则充满了欢乐：许愿井跟前的两个地图谜题和听力有关，相当有趣，而且地图谜题一贯是“猴岛”符号的一部分；而当小盖被捆在怪医生De Singe房中时，我们又一次看到了典型的困室逃生路数，不过请放心，这个设计精巧的脱逃路线丝毫不会侮辱你的智商。



无处不在的巫毒女士，游戏也离不开巫毒主题……

在第一章结尾，小盖终于让鲸啸号开出了港口，他要去拯救伊莲了！Telltale Games和过去一样，打算用5章讲完这个故事，这意味着你直到年底都可以断断续续体验新故事。说实话，第一章开了个好头，除了小盖长得难看了点，我对一切都很满意。P

说你行，你就行
——外媒的游戏评分哲学

■北京 双手抓面条

牛群跟冯巩说过一个久听不厌的相声，叫《小偷公司》。段子里有这样一幅对联，上联是：说你行，你就行，不行也行；下联是：说不行，就不行，行也不行；横批：不服不行！这个段子无疑是用来讽刺当年的官僚主义一言堂现象的，但是我看到一位网友引用这幅对子来讽刺海外游戏媒体上的游戏评分。潜台词很明显：这评分也太离谱了！肯定是收了游戏公司的钱！

如果时间回到10年前，大概没有人会看到GameSpot、IGN网站上的游戏评分大动肝火，我也不会。那个年代的游戏玩家接触不到国外游戏杂志，对国外游戏业的了解十分有限，正好碰到互联网起步的阶段，一眼望见国外的游戏网站，那由衷的钦佩和敬畏只怕还来不及，那些网站上的游戏评分也着实感染了许多人，影响到你体验某一款游戏的心情和视角。但时间在慢慢流逝，我们玩家的眼界也在持续开阔，很快你就无法再对某个知名网站保持顺从，甚至终于有一天你倾向于认为，这家网站收了游戏公司很多钱……

事实真的是如此吗？这恐怕要从一个基本观念说起。

评论还是评测？

我们一直倾向于将国外媒体（主要是英文媒体）的“Review”译为“评论”，这给那些英文不是太好，或是懒得仔细去看英文网站的人造成一种错觉——外媒的游戏打分和配发和游戏文章是一种典型的议论文，就像国内玩家打通了一个游戏之后，去论坛或博客上有感而发，长篇大论一样。事实并非如此。外媒的Review无论刊登在网站还是纸质媒体上，都假设了这样一个情景，那就是你已经听说了一款游戏，但50美金太贵，你拿不准是否应该去买一套正版——这时媒体上的Review就成了一个很好的导购指南。



国外游戏杂志很看重Review，封面上经常写着“内含XX款游戏评论”



2009年8月号的GameStar杂志，德国人的严谨都体现在这密密麻麻的表格里。很遗憾，德国人也认为《死亡诅咒》是款雷作

很明显，你看到的评分和文章，实际上相当于一篇我们通常称作的游戏“评测”。总的来说，文章会以相对公正的态度和较为平实的语言去描述这款游戏的优劣，让你决定是否掏钱去买一张正版，而不是从开篇就显得神乎其神，一本正经地跟你讨论这款游戏的故事是多么有内涵。这种游戏评测的极致表现来自德国杂志GameStar，在这本杂志上你会看到评测的结尾列出一张巨大的表格，将游戏在开启不同特效和不同分辨率下的帧数都填写得一清二楚，没有别的目的，只是让那些电脑不太灵光的人看过之后能够做出自己的决定。

显然，当你质疑一家媒体的游戏评分时，你必须明白他们的评价标准和评价目的是什么。

老外在乎什么

在《大众软件》过去数年对游戏评分标准的讨论中，很清晰地表达了自己的观点，其中一些是我们自己的特色，比如坚持将文化包容性作为游戏评分的标准之一进行考虑——如果一款游戏的背景和内容与中国玩家的实际需求和理解差别很大，我们就会在评分时作为一种加权的考虑。这无疑是一个具有中国特色的标准，同样，国外媒体在进行游戏评分时，也有他们极为看重的一些普遍适用的指标。这些指标中的一部分长期以来被中国玩家所轻视——忽视某个指标的存在，或想不到某个指标如此被外媒所看重。比如……帧数！

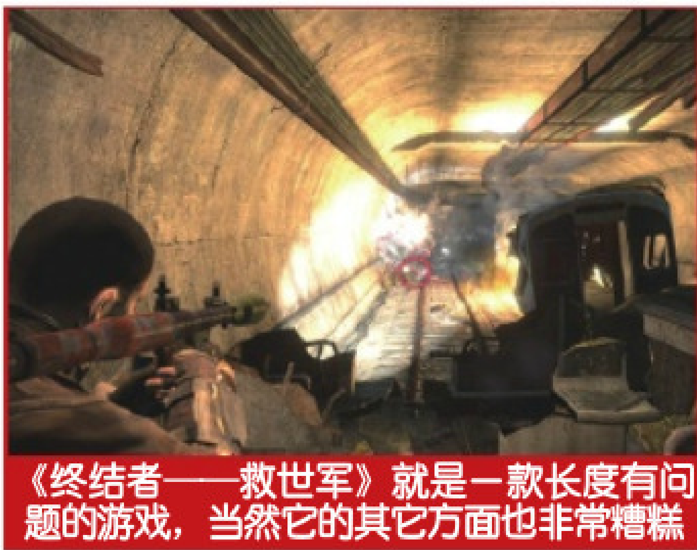


Gamerankings网站专门收集媒体的游戏评分并算出平均分，从这张图里你能看出帧数对一款游戏得分的影响



早期的GameSpy上经常看到轻松幽默的小品文，被收购后人性化的因素少了许多

如果你仔细留意过外媒的评测文章，很容易注意到帧数的重要程度。在PC游戏论坛里，帧数是许多国内玩家关心的因素。但国内玩家也很宽容：如果游戏优化得好，更低端的电脑能流程运行，自然值得赞美，可如果“跑”得不是很顺，一般来说也就埋怨两句自己电脑太差罢了。国外媒体的逻辑并非如此。在他们看来，游戏是一种体验，如果你的游戏优化太差，影响了体验的质量，那么再好的神作在这台特定的电脑上也是毫无意义的——WorthPlaying网站据此原则只给了《侠盗猎车手IV》的PC版7分，比起Xbox 360版接近满分的评价，你看到的完全就是个三流货色。


《终结者——救世军》就是一款长度有问题的游戏，当然它的其它方面也非常糟糕


外媒显然也喜欢捏爆那些烂得不能再烂的游戏，Big Rigs：Over the Road Racing就是这样的游戏，有3家媒体亮出了0分

一张正版游戏能够玩多久也很被看重。国内的


《魔幻三杰》卖得贵的评价似乎有些冤，谁都知道数字发行更节省成本


2003年的《使命召唤》就拥有很棒的多人模式

一些玩家习惯了免费午餐，对这个因素几乎不做考虑，除非你真的碰到哪个大作，玩得兴起，它却潦潦草草结束了。一般来说，国外媒体对不同类型游戏的长度、耐玩度都有一个基本的不成文法则。比如，一款FPS游戏起码也得有15个小时的游戏时间，否则一定是大笔一挥，减掉几分。如果哪个FPS只有八九个关卡，五六个小时就打通一遍，那么能否及格都很难说。正因为如此，一些游戏开发组就变相注水，利用相似的场景、类似的任务、拖拉的情节企图蒙混过关，当然真正躲过评论者法眼的机会还是微乎其微。

与游戏长度对应的是游戏的售价。在欧美，一款游戏能不能算大作不用你玩到游戏之后自己分辨出，游戏的零售价本身已经说明了问题。那些49.99美元的游戏你也许并不喜欢，但它们的素质一般不会差得离谱。一款39.99美元的游戏，看上去算不得3A级的作品，但如果的确质量不错，那么冲着它低廉的价格也应该在评分中有所体现。当然，Southpeak发行的横版动作游戏《魔幻三杰》（Trine）是个可悲的例外。这款移植自PSN的作品习惯上被看成一个“小游戏”，但在北美却卖到了29.99美元，于是GameSpot明确指出：比在PSN上下载要贵10美金！最后，GameSpot给了它7.5分。


《生化震撼2》也支持多人模式，这个多人模式由独立开发组开发，拥有完整的故事背景，显然这个模式已经赢得了媒体的好感

与以上所有因素比起来，最影响评分的一个指标其实令人意外，那就是多人模式！对中国这样一个网游大国来说，似乎电脑游戏早就被分成了“单机游戏”和“网络游戏”两种，殊不知在欧美地区，一款所谓单机游戏的多人模式是多么重要。在次世代游戏机上，无论是Xbox LIVE还是PSN，属于一个游戏平台的专有网络已经是标准配置。许多游戏在单人战役之外，多人对战的设计究竟如何，成为游戏耐玩最重要的因素。也许你从未注意到，在每年发行的大量单机游戏中，像《寂静岭》那样只有单人体验的游戏已经越来越少。每一代《古墓丽影》在开发中，总有人会问到多人模式，开发公司看起来并非讨厌多人模式，他们只是想不出这多人模式如何才能实现。

《寂静岭》和《古墓丽影》没有多人模式的传统，游戏评测者也没有为难它们。但如果摆在他们面前的是一款FPS、一款RTS或是一款RAC游戏，如果它们没有多人模式，或只有极为敷衍的多人模式，那么就会诞生一场评分的灾难了。在西媒的评测里，我们看到大量篇幅是关于多人对战的，无疑，一个出色的联机模式会让你的50美金物超所值。

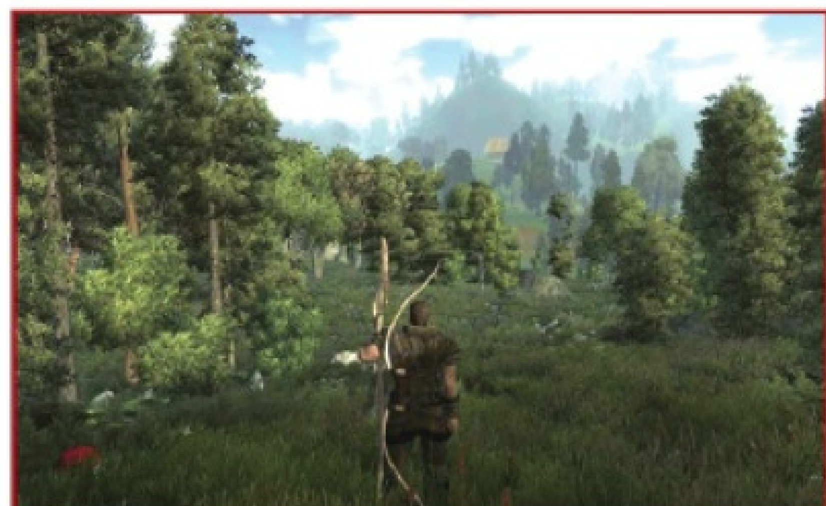

不要说这些游戏画面差，就像找女朋友一样，如果你喜欢它们，画面就不重要了

老外不在乎什么？

相对来说，老外并不是很在乎一款游戏的画面。只要这款游戏的图像引擎不至于太落伍，游戏评测者是不会对它鸡蛋里挑骨头的，这与国内玩家每每议起日本游戏，连人设的细节也不放过的精神真是南辕北辙。因为西方玩家和游戏开发者对人物和景观的审美也就那么回事，他们不会细腻到日本同行的那个程度。很多人抱怨西式RPG里的人物都丑到不行，或是没个固定的样子（多数玩家自定义出来的也多半是些丑八怪），但这不是西方玩家和评测者关心的问题，他们在RPG更在乎开放世界里的体验过程。

除非面对一款格斗游戏，老外也不是那么在乎手感问题。尽管暴雪的游戏都是手感的完美例子，但我们只能说，这是欧美游戏中的特例。如果你真要和手感和画面、和难看的游戏界面做斗争的话，那么许多游戏史上的经典游戏都会成为评测者手中的牺牲品。你也许永远会抱怨《哥特》的蹩脚操作、惊人的Bug，但游戏评测者们并不这么看。


必定入选本年度最烂游戏的《斯大林大战火星人》（Stalin vs. Martians），GameSpot建议你不要玩甚至不要看这个崩坏的游戏


写评论的是人，有时评价的高低取决于他对优缺点的选择，但这并不意味着他是枪手

公正和不公正

当你了解了外媒的基本立场之后，也许你可以更清楚地了解他们游戏评分出炉的过程。当然即便如此，你可能也会对某些评分很不满意。这时不要忘了，评分总是人评的，在看到那些评分的时候，如果你能考虑到为这款游戏评分的是人，那么很多超出你心理预期的评分都是可以解释的。因为那些国外游戏媒体的评测作者也有个人的好恶，也有人品的优劣，也有水平的高低。有的人是打通了整个游戏才写出评论，刊载时游戏已经发行了小半年；有的人永远只往文章里加入游戏第一关的截图；有的人必须赶在游戏上市当天就完成网站布置的写作任务……

你应该理解，也许某个洋洋洒洒写了几千个单词去骗稿费的人，也许还没有你的水平高，但刨去水平问题、个人爱好以及时间是否充裕的考虑，你仍旧不能武断地认定他们是些枪手，因为他们在写作时的评分哲学可能与你完全不同。

山姆·雷克 Sam Lake
——在游戏中书写北欧神话

■江苏 十大恶劣天气



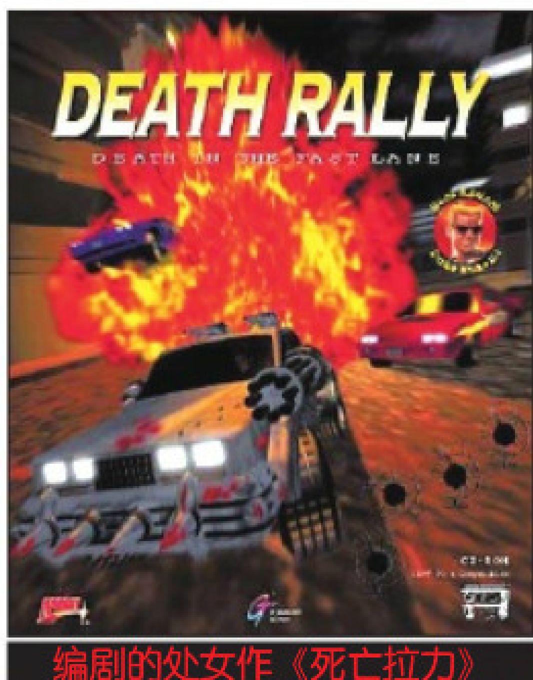
“这里没有选择，只有通向一条命运终点的直线，我在堕落的道路上愈发迷失。每每在这个时候，我总要问自己这样的问题——为什么是我？如果当初不这样会怎样？当你回顾一生的时候，曾经供自己挑选的选项，就像一颗苍天大树上的枝干，或是一道闪电在天际划过时的分叉——如果你做了与当初不同的选择，你就不再是你，你也不会在这里问这些永远也无法解答的问题。”

“也许我们所有人都错误理解了关于睡美人的童话故事，王子并不是用他的吻唤醒了睡美人——没有一个人会沉睡百年时间。正确的解释应该是王子用这一吻唤醒了自己的灵魂，让自己从把他带到这里的噩梦中醒来。”

相信《马克斯·佩恩》的铁杆玩家们都对上述Max Payne的内心独白记忆犹新，整个游戏的对话以及剧本都出自芬兰人Sam Lake之手。也许一款好游戏并不像一部好电影那样，一定需要一个好的故事作为支撑，但一个好的故事，是游戏从“好玩”到“经典”之间飞跃不可或缺的因素。Sam Lake与他的《马克斯·佩恩》系列，恰恰证明了这一点。

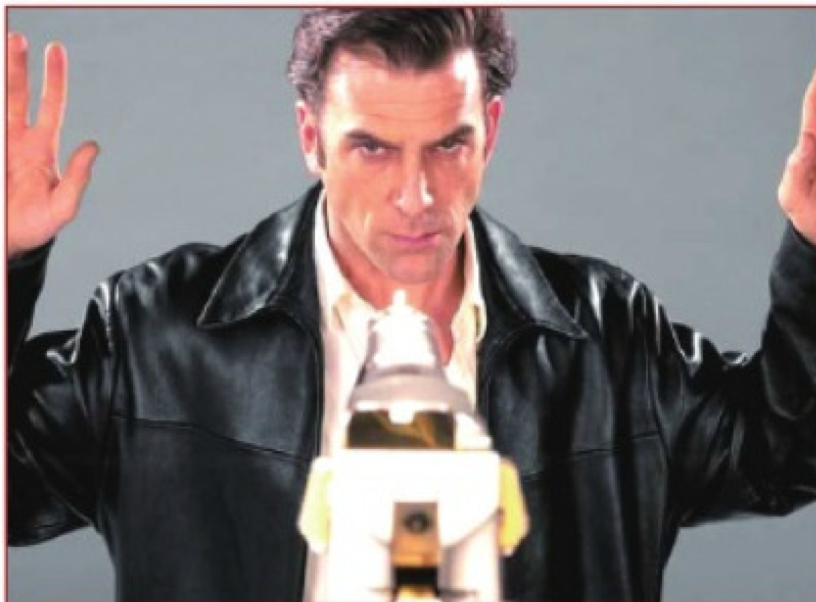
“我需要一个剧本！”

Sam Lake的芬兰文原名是Sami Jarvi，Sam Lake作为他的笔名，来历并不复杂——Jarvi一词在芬兰语中是“湖”（Lake）的含义。Sam出生于1969年，他毕业于赫尔辛基大学，主修英语与英国文学。维基百科上显示他的职业为“编剧”和“演员”，但是Lake除了为Remedy Entertainment的游戏编剧以外并没有其他作品问世。而他的“演员”生涯，不过是在《马克斯·佩恩》初代的真人漫画式静态过场中，担任了他所创造出的Max Payne这一形象的扮演者。显然，他这两个为我们所知的“职业”，只是两个玩票式的举动罢了。



编剧的处女作《死亡拉力》

再进一步深究你会发现，Sam进入游戏业的原因，仅仅是卖给老朋友一个人情——Remedy的创办者Petri Jarvilehto和他十分熟稔。在公司初创时期，还在上大学的Sam就帮Remedy写出第一个游戏剧本。Sam回忆说：“当时我知道Perti与别人合伙搞了一家游戏公司，他也知道我喜欢写作，于是请我来为《死亡拉力》（Death Rally，1996年）写个简单的故事。”随后他参与了Remedy最受欢迎的游戏《马克斯·佩恩》的制作，他大胆地将北欧神话故事中的末日之战，套用到了游戏中以无边黑暗与漫天大雪为特征的罪恶之城纽约，用极具张力的故事上演了一场暴力美学戏剧。Sam成就了《马克斯·佩恩》，《马克斯·佩恩》也成就了这位“票友”。如今十几年过去了，Sam的业余时间依旧乐于创作游戏剧本，现在正在为Remedy的第一个次世代游戏《艾伦·威克》工作。“我发现自己依然喜欢，并且擅长这一工作。”


由于前作的成功，《马克斯·佩恩2》在制作经费上宽裕了许多，使得Remedy可以聘请专业演员担任“主演”


与Remedy工作人员在一起（右二）

游戏剧本创作观

一般玩家认为，游戏的故事即便再重要，也无法与声光表现和具体的游戏系统相提并论。即便在开发者心目中，剧本的地位也好不到哪里去——我们经常听说某某制作组斥巨资购买先进的游戏引擎，请来一流的程序员，但很少听说他们对故事投入多少。从文字量来看，《马克斯·佩恩》的剧本就相当于去年搬上大银幕的同名电影版的4倍，它所讲述的故事远远超越一部电影所能容纳的内容。

Sam Lake曾经谈起故事在一款游戏中的地位问题。他认为，《马克斯·佩恩》是个人创作的一次革命，之前的《死亡拉力》受制于游戏表现方式的制约，只能写出一个不到4页的故事大纲，显然不够过瘾。到《马克斯·佩恩》投入制作时，Sam对Petri明确希望从剧情到对话都必须由他一人操刀，流程的设计也必须严格按剧本进行，否则就另请高明。Sam解释说：“我希望创作野心勃勃的剧本，以及有血有肉、对玩家而言具备灵魂感染力的角色，因此《马克斯·佩恩》的剧本长度大大超过了常见的动作电影。在拥有一流声光效果的同时具备一个有深度的故事，这也是



尽管Sam的演出充满玩世不恭的味道，但依然赢得了大量的支持者，以至于二代仪表堂堂的Payne形象对不少玩家而言欠缺喜感


对Sam而言，Payne的故事已随Mona的死而终结

Remedy作品的标志性特点——当你们看到《艾伦·威克》堆积如山的剧本手稿时，大概并不会感到特别吃惊。”

Sam认为，游戏剧本与电影剧本之间存在本质不同：“电影中的一页剧本可以转化为大银幕上的一场戏，但在游戏中，剧情的叙述和游戏的流程是以相对割裂的方式进行表现的。”他说，如果游戏编剧只注重写一个好的故事，而不参与游戏的具体制作，尤其是不考虑与玩家的互动，那么编剧本身就是失职的。Sam自己并不存在这个问题，在两款《马克斯·佩恩》的开发中，他在制作组中还有一个职位——导演。每天早上，Sam要在纸上画出关卡地图，在重要位置上标注信息，然后在例会上对全体开发成员说明其意图。整个场景的设计并不立足于“让玩家更爽地进行开枪”，而是服务于剧情表现，这在《马克斯·佩恩2》大量以“意识流”表现手法创造的关卡中得到了充分体现。

当然，Sam Lake也认识到游戏编剧的工作是何等艰巨。他一直认为团队合作过程非常不易，对比起来写一部小说反而要简单许多——至少一个人就可以完成。反之，游戏编剧必然受到游戏表现方式的制约，编剧工作也十分有伸缩性。“我在Remedy参与了3部游戏，它们在制作前只有一个大的故事框架和先期不完整的剧本，我并不知道游戏是否能实现我想要表现的效果，因此故事创作与开发是一同进行的，我也可以通过制作组的反馈，来随时调整故事的走向，获得更多灵感。”Remedy在《马克斯·佩恩》的创作过程中给予了Sam充分的自由度，当时游戏的开发模式与美剧“拍一集、放一集”的模式非常类似，每天制作组都在等待新写的剧本，然后由Sam给出关卡设计的雏形，再一起讨论和投入具体制作。

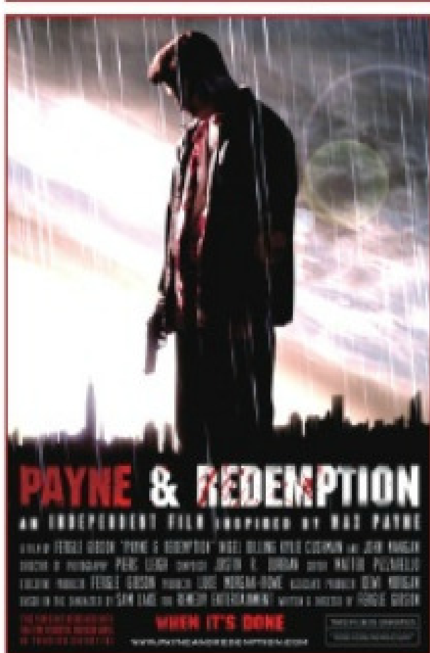
Sam承认剧本创造具有伸缩性，但故事的走向是可以控制的。和大牌电影导演一样，没有好剧本，Sam也拒绝开工。2005年，Remedy曾经宣布会推出《马克斯·佩恩3》，后来却没了下文，根本原因在于Sam拒绝再写剧本，因为在他的计划中，游戏已经讲了一个完整的故事，没有必要再狗尾续貂。

“演艺生涯”

当你惊叹于《马克斯·佩恩》的游戏故事时，同样留下深刻印象的是它美漫式的过场“动画”。美式漫画风格，对白以文字框形式呈现，这种静态处理方式，为玩家保留了想象空间，还增添了几分艺术气质。实际上，这种静态过场的表现方式早早就确定下来。这不纯粹是为了提升艺术效果，关键是当时的Remedy无力制作昂贵的CG动画。Sam Lake不仅想出了这个一举两得的办法，还贡献出自己的“老脸”，亲自上阵扮演Max Payne这个内心复杂又非常酷的复仇者（确切地说Remedy也没有钱去雇佣专业演员）Payne身穿黑色风衣在纽约雪景中漫步的画面，也成为了这款游戏的标志之一。

由于初代的大卖，Remedy在续作开发中已经称得上财大气粗，请到了Timothy Gibbs和Kathy Tong两位俊男美女来饰演男女主角，二人模特与广告业的经历，使得游戏过场的静态场面时而柔情似水，时而张力十足。Timothy Gibbs对得起他的身价，不过不少玩家并不买账，他们似乎更喜欢一代中Payne在成为一个“没有东西可以失去”的悲情人物之后，却依然坚强的味道。《马克斯·佩恩2》推出后最受欢迎的一个MOD，就是把二代Payne的脸换成Sam那张熟悉的脸。实际上，二代里Sam并没有完全“失业”，如果你在公寓楼中出现的电视机旁驻足观看，会在其中播出的虚拟剧集中找到他的身影。


离开Max Payne的故事，才有了Sam创作风格的转变，以及全新形态的动作冒险游戏

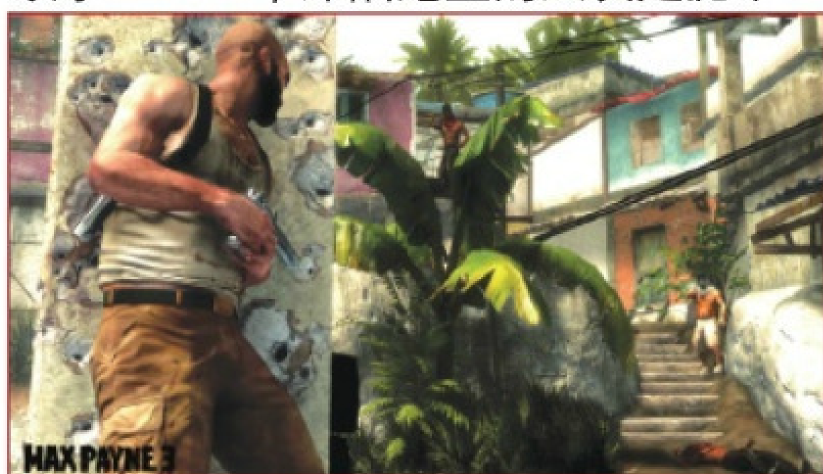


看上去更有感觉的一部Max Payne题材电影，即便剧本编写有Sam Lake的参与，但由于福克斯的干预，不得不使用更为山寨化的名称和角色设置

那部扭曲的电影

2008年，二十世纪福克斯出品，由Mark Wahlberg主演的《马克斯·佩恩》电影版中据说也有Sam的参与。早在2006年电影筹拍时，剧组就请他来进行人物设定（主要是提供一些背景资料），但显然也就到此为止。这部电影的剧本是实际游戏剧情的杂糅和画蛇添足，即使作为侦探片来看，也是相当蹩脚。而观众们想看到的以“子弹时间”为代表的华丽动作场面，基本都收录进了公映前的几个预告片里。

Sam真正参与具体制作的电影剧本，是一部“山寨版”的Max Payne电影——《佩恩与救赎》（Payne & Redemption），这部电影2006年就投入拍摄，由于经费问题进展非常缓慢。影片导演Fergle Gibson想创作这样一个故事——一个深陷绝望的人决定抛下一切，踏上征程，勇敢的寻找属于自己的救赎之路。导演承认，他是从《马克斯·佩恩》游戏中找到了灵感并创作了故事大纲，随后Sam Lake看到了它，于是电影就成了这两个人的工作。



绝大多数的Payne党，都对3代中人设过于激进的改造感到火大

这部电影将采用与《罪恶之城》（Sin City）类似的章节式表现手法，由4至6个小故事组成，为了不与福克斯公司的电影版权冲突，Sam改写了很多背景，并最终离开了这部电影的创作团队，他无奈地表示，自己对亲手创作出来的剧本并没有支配权，只有默默祝愿这部电影能顺利推出。但电影看起来一点也不乐观——从2006年10月份以来，电影就再也没有拍摄过任何一个镜头。Gibson最近的计划是在年内让电影再度运转起来，为了节约成本，他放弃了胶片，转而采用高清数字摄像机上阵。

结束语


从这张面部比较图中可以看出，Rockstar呈现给我们的秃瓢老头版佩恩的形象，并非凭空想象的产物

几个月前的E3上，《马克斯·佩恩3》正式公布，由于更换开发组，许多设定都与前作完全不同，秃瓢老头造型的Payne更是雷倒了一片人，系列的核心玩家对游戏的这种改变无法接受。Sam的表现十分冷淡，他认为人们等到游戏发行之后再去批评也不迟。想想看，他似乎真的不适合多说什么，我们唯一期待的是在他的《艾伦·威克》里，马克思·佩恩穿越黑暗的旅程仍将继续（Max Payne's journey through the night will continue）。P

生命无价
——乱弹游戏人物之"健康"

■江苏 十大恶劣天气

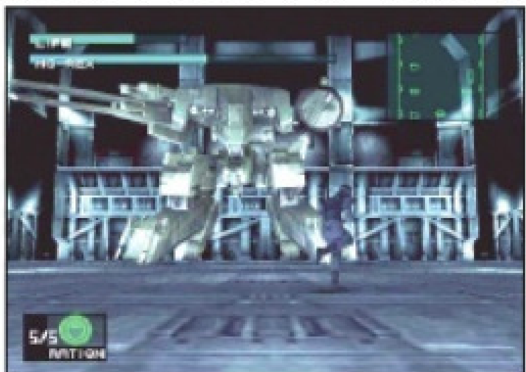
我们都知道，一般来说只要是游戏，就会设计几个奖励道具搜集的机制。而这些游戏的玩家，也必然会有不同程度的"守财奴"心态：在纵版射击游戏中，为了能在同关底Boss的对战中减少一些受伤害的可能，必然要憋几个"保险"；在RPG游戏中，生命药水乃是最司空见惯，也是使用率最高的道具。即便如此，任何人都不会让主角成为一面抡起巨斧乱砍一面疯狂嗑药的疯子，生命药水是"生活必需品"，在面对强敌的四面围攻之时也是奢侈品，在网络游戏中甚至直接代表你所消耗的金钱……玩家不愿意将维系自己生命的游戏要素过早投入，自然就会面对这样一个两难的局面：人死了，恢复道具没花完。当然最最最痛苦的是，人活着，恢复道具却没有了。

是的，我们将要谈论的"健康"一词与游戏的联系，可以是指游戏人物的健康，也可以是游戏对玩家健康的影响，甚至是现实中生活中人类的健康如何在游戏世界中去表现……

"健康"的早期表现方式

关于虚拟人物的"健康"，我们记忆的根源来自HP和血槽。

在早期桌面游戏里，HP是用于定义游戏主角、NPC，乃至敌人健康状况最常见的表现方式，缩写是Health Points。通过它，玩家可以一目了然地发现人物当前还能承受多大程度的攻击。当人物被攻击后，便会根据攻击伤害的输入从HP中扣除一部分数值；当HP降为0后，人物便会丧失战斗能力，这也就意味着玩家的游戏宣告结束。


MGS最终Boss战中Snake与Rex的HP均显示在屏幕左上侧，这也是动作游戏Boss战HUD界面的标准设计之一



卡通游戏里千奇百怪的血条表示法

经典的桌面RPG《龙与地下城》（Dungeons & Dragons）中，HP为0之后主角并不会死亡，只是会进入丧失战斗能力的阶段，在HP值为-1～-9的阶段，角色依然可以存活，-10才是死神来临的时间点。当然，如果主角一次承受了50+的攻击力，就会被判定"承受最大伤害"，此时需要用骰子进行一次Saving Throw，一旦失败，就会立刻宣告角色死亡，无视还剩下多少HP值。



提到HP，自然还有生命槽（Life Bar）。生命槽俗称"血槽"，是动作游戏中经常使用的一种HP呈现方式，典型的生命槽以一道横向的绿色（象征生命）粗长线段构


卡通游戏为了避免对暴力的渲染，因此HP槽的显示方式也会避免对暴力的渲染，比如“血槽”这种表现方式在这类游戏中是看不到的。但在网络游戏里则另当别论


回合制游戏往往比动作游戏更重视HP的精确呈现

成，当角色受到伤害后，有颜色的部分就会缩短，也有的游戏会用红色来填掉原来的绿色部分，这在以《侍魂》为代表的格斗游戏中非常常见。在格斗游戏中，角色受到伤害后，扣除掉的HP会缓慢的在血槽中显示出来，用于玩家评估单一招式会带来的伤害值，直到你被打至“空管”。

当然，还有以图标方式呈现的生命条。格斗游戏的基本游戏方式只有一条：在本方HP耗尽前打倒对手，因此健康值的呈现必须依赖精确的量化方式，为了增加每场战斗的戏剧化效果，还需要给招式的伤害输出引入变量，如《侍魂》系列的重斩伤害会随着怒槽的累积而出现动态变化，出招距离也会造成不同的伤害效果；《铁拳》后续作品中引入的壁技，更是将环境也作为变量的一部分。但并不是每一种游戏类型都需要这种精确，比如卡通风格的RPG。在这类游戏中，是以不同数量的图标来表示人物当前的健康状况，如经典的《塞尔达传说》（The Legend of Zelda）系列，Link的生命值由屏幕顶端的数个心形图标表示，主角每次受到一般攻击，会扣除心形的一部分（通常为四分之一或一半），强力攻击则会一次扣除数个红心。


《使命召唤》系列已经淡化了HP的概念



事实上，即便在纯动作游戏中，只要是面向低年龄段用户（或者说是全年龄），都会使用图标，如《瑞奇与叮当》系列。这种设计并非直接继承自红白机时代的HP表现方式，而是避免玩家看到血槽会引起对暴力、出血等词语的联想。当然，我们当年在游戏厅里通关《魂斗罗》时大概只联想到“还剩几条命”这一层。

当你无从知道HP

《杀出重围》的HP显示是一个人型图标，在主角受到伤害后，人形图标上的相应区域就会从绿色转变为桔黄色、红色，直至消失，而头部、心脏部分受到伤害则可能导致当场毙命的下场。《马克斯·佩恩》系列中，同样有类似人型图标的出现，人物受到伤害后，图标会从底部开始向上变成红色，当然这更类似传统血槽的解决方案。


《光环》用护盾的概念代替了HP，同时融入了机会判定的ACT元素，但打法变得更加多样



格斗游戏就是看谁先“空管”

当然还有很多奇怪的HP表现方式，比如使用自动恢复HP机制的游戏。在此类游戏中，不少依然有HP的概念，但游戏中并不存在任何的恢复道具，当角色受到严重伤害后，系统会以提示音或主观视角下的特效来提示玩家不能再承受攻击。这种设计可以淡化“找血”“吃血”等疯狂而浪费时间的举动，将玩家的注意力始终放在战斗中。这是突出过程体验而不是难度压力的动作游戏通用的设计，代表作有《光环》《战争机器》《彩虹六号——维加斯》以及《使命召唤》（不含初代）系列等。


每个人的HP一目了然，现实里肯定没有这样的事……

更极致一点，在追求互动电影式表现效果的游戏，制作者无不阴谋将包括血槽在内的全部HUD界面（即Heads-Up Display）从游戏中删去，以更直观的可视方式来表示人物当前的状态。在《生化危机》的早期作品中，玩家并无法看到人物的健康状况。但角色在HP不够的情况下，动作会显得不协调。在站立状态下，也会手托腹部，告之玩家角色已经承受了极大的伤害，需要立刻使用绿色草药等恢复道具。《金刚》游戏版中也没有HP显示，当玩家遭受巨大伤害后，画面会变红，并出现视线模糊的现象，距离死亡越近，画面颜色越深。同样，在《寂静岭》里，你的角色也是没有HP可以查看的，你感觉他快不行了，就给他喝药水吧，感觉很重要！

随着图像技术的进步，主角受伤之后的步履蹒跚，会给玩家的操作带来一定影响，而人物所受的伤害，也会直观的反映在主角身上——《X战警起源——金刚狼》中，敌人的攻击会在金刚狼身上产生对应的刀痕和枪伤，严重时甚至可以透过金刚狼体的遍体鳞伤，看到他的内脏组织。

最后不得不提到一些另类的HP呈现方式。在世嘉的《音速刺猬》系列中，小刺猬主角Sonic需要在飞奔过程中搜集圆环来补充生命值。在行进中被敌人碰到后，圆环就会向四周飞溅，如果Sonic的速度可以立刻提升起来，那么就会夺回一部分圆环。当你的圆环占


《古墓丽影——地下世界》采用了人形血条，该系列之前的血条是一条简洁的红线


《塞尔达传说》系列一直用红心来代替血条

有量不幸为0后，任何攻击都会导致角色死亡。就这样，Sonic驱使你不断地向前飞奔……

那些更复杂的“健康”

当然，你的虚拟人物的健康状况并不总是这么直截了当。日常生活中，我们可以通过调整饮食、控制不良生活习惯等方式维护自己的身体机能。一旦健康出现问题后，就意味着身体的自愈机制已经无法再支撑这架复杂、精密的机器正常运转。在许多模拟类游戏中，你的“模拟人”就必须时刻得到关怀，维持他们看不见的HP。

以医院为背景的游戏，正是将现实生活中的健康同虚拟世界中的健康以游戏的方式结合到一起。是的，我想说的就是《主题医院》！在这款游戏中，玩家负责管理一间医院，终日面对挑剔的、急切的，同时也急需你照顾的病人。与《主题公园》类似的是，玩家无法直接控制医院中的病人，但可以通过各种间接的方式来影响他们，并通过病人的反馈来完成互动，其过程也是一脉相承的黑色幽默风格。玩家可以安排工作人员去需要他们的区域，也可以驱逐在医院中制造混乱的病人，甚至以黑心方式，让将死的病人赶走，以免医院的声誉受损。

是的，因为就医者的数量取决于收费和医院名誉，如果他们知道“竖着进，横着出”是你管理的医院的常事，那么夺路而逃就是他们唯一可做的事了。尽管玩家的医院无论是结构还是各种设施的布局都同真正的医院没有二样，但病人们所带来的病痛却是古怪、滑稽与闻所未闻的。在进入高阶关卡之后，会出现传染力极强的病症，玩家需要在规定时间内治好病人，并阻止传染病在医院的扩散。如果病人跑到了大街上，造成疾病的扩散，或是消息传播到了卫生部长那里，玩家的医院就会面临严重处罚。

扯远了，如果你是个模拟类游戏玩家，比如《模拟人生》的玩家，你更是需要照顾“模拟人”的方方面面，你要保持他的清洁、实现他的愿望；如果担心他死亡，就用修改器多弄点长生水；如果没有社交的时间，干脆别出去工作，改钱就行了！当然，在你不喜欢你的人物时，也可以四面砌一堵墙，让他在那里活活饿死——只要你不怕他时不时变做鬼魂前来拜访。

MGS的“健康”话题

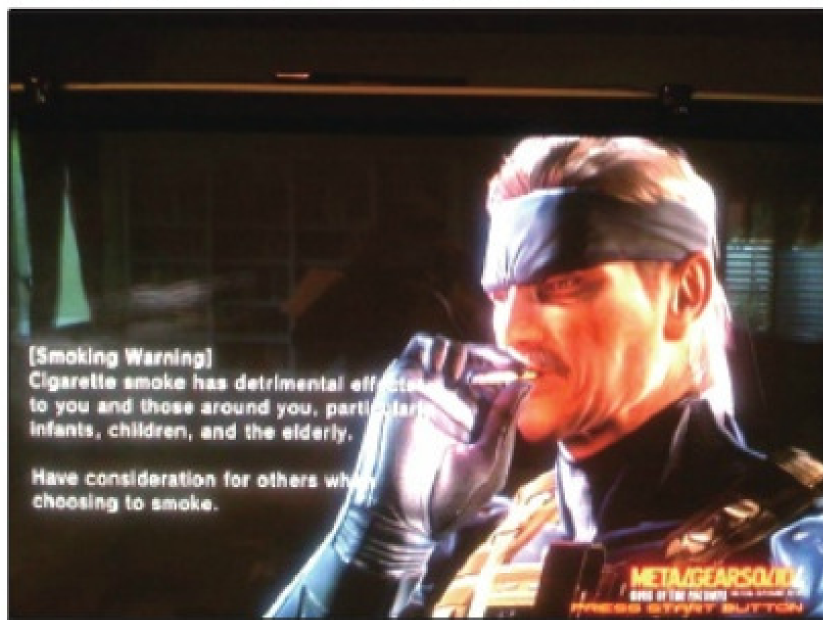
《潜龙谍影》系列（以下简称MGS）拥有众多生活化的细节，其中对人物健康状况的表现，已经不仅仅是一道简单的生命槽，疾病、伤痛，甚至是一些健康常识，都在目前已经推出的四作游戏中得到了生动有趣的表现。

我们知道Snake是一个嗜烟如命的人，他的“父亲”——Big Boss，甚至准备执行“高跳低开”跳伞任务前，还在堆满氧气瓶的加压机舱内吞云吐雾。Snake的创造者——日本游戏人小岛秀夫在用“烟雾”来丰满他一手创造的这个英雄的形象后，却在每一作游戏中都在灌输“吸烟有害健康”的公益理念。系列中的香烟可以作为一个道具来装备，但一旦让Snake叼起烟卷儿后，HP值就会缓慢下降，直到降为“一丝血”的状态，庞大的合金装备战车都无法伤得这位英雄半根汗毛，但是一支烟就可以把自己整到半死。这种纯粹用来“自杀”的道具，当然也有它独到的功能，比如可以通过口中吐出的烟雾来判断肉眼无法看到的激光，此外同现实中尼古丁为数不多的“正面效果”类似的是，抽烟可以让Snake以安定的情绪去狙击敌人，装备香烟道具后准星的晃动更小。


《主题医院》类游戏永远是那样令你手忙脚乱


有的人喜欢用修改器应付模拟人的健康，然后把《模拟人生》变成一个修房子的游戏

当然，香烟并不是MGS3中的必备道具，玩家依然可以找到很多可以绕过其使用，但依然可以获得等量功效的游戏方式，如在MGS2的油轮篇中，拆除船舱通道内的炸弹，玩家可以射击旁边的一袋面粉，从而让红色的激光完整地显示出来。在MGS2中后期需要使用狙击枪的流程中，雷电（Raiden）可以服用镇定剂来增加射击的稳定性。而在整个MGS四部曲中，Snake多次在同伴中培养烟民的举动均遭到了可耻的失败，Otacon就对Snake的这一不良习惯非常反感，多次用他所擅长的科学知识来揭示“烟卷迟早会杀了你”这一残酷事实。MGS2中化名为Pliskin的Snake曾经在Big Shell污水处理设施中递给惊魂未定的雷电一支烟，遭到了这位后生的果断拒绝。在MGS4，在生命终点位置徘徊的Snake再度拿起烟卷，遭到了包括只有几岁大的阳阳（Sunny）在内的所有人的抗议。

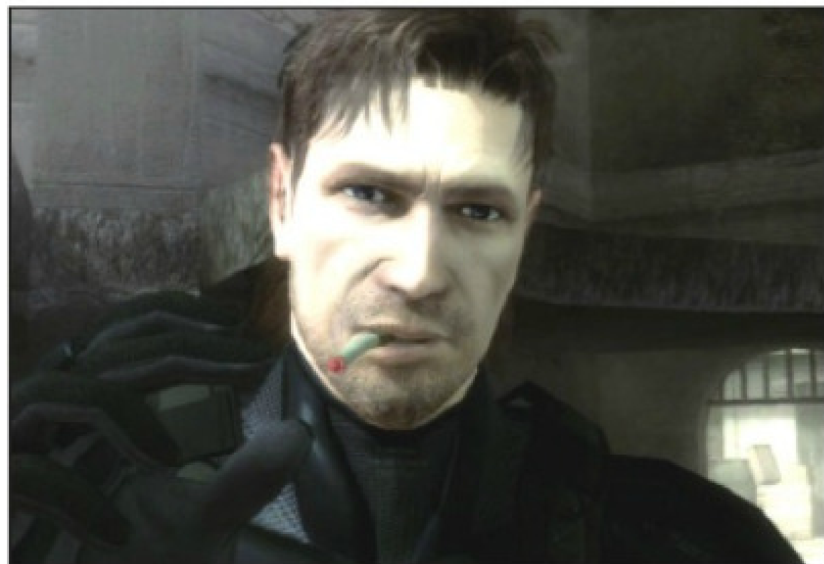


吸烟有害健康，也可以算是MGS系列贯穿的主题之一。说实话，它看上去比反战等等主题等有吸引力，而且与你的血条息息相关


Snake已经习惯了这样出场

在MGS初代中，如果Snake在影子摩西的冰天雪地中暴露的太久，那么他就会患上感冒，这样在进入室内以后，即便隐蔽得再好，一个喷嚏也会出卖自己的位置。MGS2的舞台换成了纽

约，但并不代表Snake就会与感冒这种最常见的呼吸道疾病绝缘——在“发现者”号油轮的甲板上被倾盆大雨淋得时间太久，依然会让Snake喷嚏连连。这款游戏中还模拟了人物受伤后的流血：


烟卷在MGS4里多处出现


MGS3中加入了疗伤系统，尽管大多数玩家对此并不感冒

在HP槽的末端八分之一区域，是Snake的“红血区”，当HP降低到临界点以下，就会流血不止，这样就会把血迹弄得到处都是，引发敌兵的怀疑，此时玩家就需要使用绷带来止血，当然最简单的方式就是塞给Snake一个军粮，他的HP就会恢复了。

香烟之外的HP文章

MGS3的野战主题是个相当酷的概念——除了敌人的枪弹会给Snake（Big Boss成名前的代号）带来伤害以外，人在大自然面前的无力和渺小，也被游戏表现得淋漓尽致。Snake不再是一个只要还有一定点HP，无论受到何种伤害依然可以发挥100%战斗力的超人。在危机四伏的原始森林中做什么都有可能导致自己受伤，包括什么都不做——不管是从高处跳下、中枪、被动物攻击，都会导致受伤。受伤后Snake的血槽上面会被一段红色的区域覆盖，被覆盖的这段槽里的HP不能随着时间缓慢恢复，而游戏道具中也鲜有“军粮”这种可以直接恢复HP的道具（游戏中的俄军军粮实际上只能用来填充饥饿度，而不能用于“补血”）。因此在受伤后，玩家需要立刻使用游戏提供的生存医疗系统，去处理伤口，以免对接下来的战斗带来影响。



Snake可能遭受到的伤害涵盖了几乎全部的人体外伤，包括烧伤（被爆炸武器攻击，火烧）、枪伤（被子弹击中）、割伤（被敌兵匕首刺中、遭到机关攻击）、骨折（摔伤、在强制剧情中被CQC攻击伤害）等等。处理这些外伤，也不依靠单一的道具，而是像现实中那样，必须使用正确的医疗工具和对应的药物进行组合。举个最简单的例子，游过水塘的Snake背部会爬上蚂蟥，玩家需要使用史泰龙大神在《第一滴血2》中的处理方法，先用猎刀挑去昆虫，再用雪茄对着伤口烫一下，完成止血和消毒。你要觉得这种处理方法有点过于硬派，那么接下来的伤痛治疗方式则显得相当现实化，甚至可以让我们在现实生活中照搬照抄：应对烧伤，需要用药膏涂抹，然后缠上绷带；应对枪伤，需要用匕首挖出弹头（虽然现实中射入人体的小口径弹不可能在伤口处轻松找到弹头），再用消毒剂清洗伤口避免感染，最后进行包扎；割伤的处理方式更为复杂，先用消毒剂清洗伤口，然后用针线缝合，贴上止血贴，最后绑绷带；被毒蜂蜇，被毒蛇咬之后的处理很轻松，只要注射抗毒血清即可，但如果你的动作慢上半拍，则会让Snake出现头昏眼花等症状。



MGS3还告诉我们野外猎取那些食物有可能伤害到我们的健康

丛林中的生存除了外来打击所造成的伤害威胁以外，Snake所摄取的食物，也会影响他身体的健康。MGS3复杂的捕食系统，使得玩家可以在丛林中找到上百种的动植物，如果你像马里奥兄弟那样对所有的蘑菇都来者不拒，那么很快就会让Snake在食用有毒蘑菇后不省人事。打猎获得的食物如果不及时享用，很快就会变质，让Snake患上腹泻。总之，想在丛林中维护好Snake的健康，是一件极其复杂的工作。

纳米计算机（Nanomachine）是贯穿整个MGS系列的一个重要道具。在前两作中，它的最主要用途是实现可视化通讯，而在MGS4中，它一跃上升为大到可以支配士兵的意识，小到能够控制主人肾上腺激素分泌的神奇装备。它能让士兵忘却伤痛，激发最大的斗志，还能够智能判断主人的伤病情况，从而为身体注射合适的药物。这种分子级别的工具已经成为人体的一个组成部分，在吸血鬼Vamp身上的纳米计算机，更是具备自动修复主人首创躯体的能力，使身体各个致命区域中受到的伤害能在极短时间内自动修复。


Naomi发明的纳米计算机，再次把科技与人类健康的关系进行了进一步探讨

随着剧情的推进，Snake获知Naomi早已身患癌症，她的身体完全是以纳米计算机进行支撑。纳米计算机所实现的不仅仅是机体的健康，更像是长生不老药那样，让主人实现永生。Vamp依靠不死的躯体为非作歹，最终被Snake用一针纳米计算机的抑制剂彻底打入地狱，早已不想活在这个世界上的Naomi，为了赎罪（她是Foxdie病毒的开发人），也用一针抑制剂结束了自己的生命。没有生命意义的健康，本身也没有任何的意义（当然，通过这样的情节，我们也必须意识到小岛秀夫为什么要急着终结这个系列的故事了）。

结束语

电子游戏的诞生，实际上就是那些早期围绕大型计算机工作的科学家们不想出去活动，却又想娱乐身心的行为。这是一种“画地为牢”式的发明，无论HP是如何设计的，是公认的电脑游戏始祖《乒乓》里的简单0、1，还是红白机里的几条命，原本只是一些无足轻重的娱乐。是因为现实中我们太累，我们头上那道看不见的“血槽”已经出现了危机，所以我们才在虚拟世界中寻找慰藉，但游戏的生命条往往又映射现实，就像小岛秀夫在MGS系列中的设计一样，HP不是简单的数值，也不是加减法的简单游戏。

读到这里，你会发现“健康”的概念已经被扩展了几次，从简单的HP直到游戏人物针对HP的种种互动体验，一条小小的Life Bar，其实蕴含了游戏开发者对生活的深刻理解。P

BIONIC COMMANDO

生化尖兵

为什么要玩这款游戏

这是一部堪称大作的游戏。战斗节奏爽快利落，紧张刺激，打击感强烈。场景雄浑壮丽，恢宏大气，一路行来甚至可以当作风光片来看，从残垣断壁的城市废墟到乱石嶙峋的幽暗地穴；从苍翠葳蕤的森林公园到瀑布飞溅的溪谷幽壑；从波涛涌动的钻井平台到庄严肃穆的楼馆雕塑，游戏为我们呈现出多彩多姿的视觉享受。

游戏中的主角斯宾塞凭藉改造后的生化手臂，拥有了无与伦比的机动性，除了辐射区域，任何一点都可以攀达，这比《波斯王子》《古墓丽影》《刺客信条》等系列的攀跳设定要自由得多。这部游戏的亮点在于生化手臂衍化出来的各种战斗能力，使得战斗充满了变化性，除了抛出钩爪攀援，还可以抓取几乎任何道具来抛砸敌人。尽管游戏的初期会感觉很有难度，但在经过一段熟悉之后，越到后面越是精采纷呈，你会慢慢爱上它的。

在广阔的游戏场景中，共隐藏了150只收集道具，战斗冒险之余，寻幽探胜来收集这些藏品，挑战攀跳能力，还能达成完美通关。笔者是个完美主义者，无论是打游戏，还是写攻略都是力求完美（广告广告），因此本攻略中，150个道具的地点无一遗漏，只须按照攻略的流程按提示收集就行了，这也可说是大家把玩这款游戏的充足理由了吧！

精品 总评 8.5

制作	GRIN
发行	Capcom
类型	动作
语种	英文

文化包容性	7.5
上手精通	7.5
画　面	9.3
音　效	9.0
创　新	8.8
剧　情	8.6

■辽宁　枫红一刀流

主角的物理攻击

主角拥有三种强力攻击方式，一种是空中击物攻击，先按E键将地上的物体打到空中，再按空格跃起，按F键将物体击向目标。另一种是致命下坠，从高空中下落过程中连续按E键来增加速度和动能，给予地面敌人重创，这一招对小兵和重型机甲都有效，尤其能震晕机甲兵，争取到抓取背后弱点的时机。还有一种是大范围必杀攻 击，在杀敌时能蓄积肾上腺素，积满后站到敌人中间按T（或同时按E和F）键能发动必杀技，小兵瞬杀，大型机甲扣大量血，如果抓到弱点再释放，连机甲兵也可以瞬杀。

钩爪的运用

生化手臂的钩爪是整部游戏的核心亮点，屏幕上的四角准星便是它的投掷准星，黄色准星的物体是可以拉动抛掷的，蓝色的则是可以稳固抓取的，而红色的则是敌人目标。

攀援飞荡：当主角移动时，离得最近的攀着点会变成蓝星，这时便可抛出钩爪来攀悬，如果是灰星，说明距离不远，可以纵身跳过去攀悬。在绳索上主角能象蜘蛛侠那样飞来荡去，来去自如，但在收集道具时要注意力度和跳跃的时机把握，并非在最高点跃起才会飞高，而是要留有一定的提前量。在攀悬时按空格收紧绳索，按F键则是放低绳索。游戏中主角无论从多高的地方落下都不会摔死，但要小心河流和辐射区域，掉进去立即抓住安全地点的攀着点跳跃，时间过久会溺毙死亡。

战斗攻击：钩爪除了能够抓取石块、树干、汽车等物抛掷，还可以抓人。在抓住敌人后，按E键抛起，再对准其他敌人目标按F键投掷，以人砸人，一石二鸟，地上的尸体还可以再利用，抓起来再砸，这一招很有效率，还能节省大量的子弹。对于大型的机甲兵，要绕到背后抓住弱点部位，再按空格键飞踢。另外运用钩爪还能将远处的敌人拉到近身攻击，抓住敌人后按F键收绳索，再按E键予以重击。

武器的运用

游戏中主角可随身携带三种武器，手枪、手榴弹和一种特殊武器。特殊武器包括重型霰弹枪、机枪、狙击步枪、榴弹枪和狼蛛火箭发射器，特殊武器要从支援的武器舱中拾取，在雷达上有蓝色光标提示。在战斗中从敌人身上掉落的小罐上补充弹药，黄色的补充手枪子弹，蓝色的补充手雷，红色的补充特殊武器子弹。

手枪：对付普通士兵很好，对空中机甲兵有效，但对付重装士兵很费弹药。

手雷：对扎堆的士兵有群杀效果，身上有就尽情的扔，旧的不去，新的不来。

重型霰弹枪：对近距离的士兵和飞行机甲人有重创和群杀效果，缺点是填弹量少，射程近。

机枪：弹药量为400-600发，弹量充足，对付成群的士兵很有效果，也是对付空中的波动拳机甲人的利器。

狙击步枪：主要用来对付敌方狙击手的，游戏对敌方狙击手的设定很强。

榴弹枪：专门用来对付地面上的机甲人，注意发射的距离，太近会炸伤自己。

狼蛛火箭发射器：对付战斗机的专用武器，按住鼠标左键锁定目标的准星后再发射。

操作键位

移动：WSAD
行走/跑动：Z
开火：鼠标左键
抛出钩爪：鼠标右键
翻滚：Ctrl
道具栏：R
跳跃：空格
生化手臂动作：F
重攻击：E
肾上腺素攻击：T
观察：Q
瞄准：Shift
任务简报：Tab
Esc：暂停

十年前，联邦安全署遭受到前所未有的威胁，一群法西斯军队妄图复活希特勒来征服美国，联邦安全署派出一队生化改造士兵前去解决这次危机。

斯宾塞（Spencer）成功破坏了信天翁计划（即希特勒复活计划），救回了被俘的超级特工乔（Joe），回国后他被人们奉为大英雄。令斯宾塞没有想到的是，乔竟然设计陷害了他，使他被判死刑坐进牢房。

联邦安全署开始担心象斯宾塞这样的生化改造士兵，认为他们是危险而疯狂的非人类存在，会影响到国家和公众的安全，于是那些政客制定了所谓的净化政策，强制剥离这些改造士兵的生化部件，就象那部件只是机器的零件，而不是躯体的一部分。在此过程中，很多的改造士兵死了，还有一些逃亡在外，建立了生化士兵联盟组织。被卸去了生化手臂的斯宾塞，则一直被关在死牢中……


仇人相见，分外眼红，斯宾塞给乔一点苦头吃


斯宾塞质问乔，为何将自己投入牢狱达五年之久

昏暗的牢房响起沉闷的声音，铁门轰然开启。倦缩在墙角的斯宾塞慢慢爬起来，蹒跚的走向大门，外面明亮的阳光格外刺眼，让人一时难以适应。斯宾塞在安检机戴上沉重的脚镣，在士兵的押送下来到了外面的基地，众多的维修工忙碌着，对战机进行最后的检修。

“啊哈，斯宾塞，你终于来了！”身穿避弹衣的乔，微笑着向斯宾塞打着招呼，仿佛多年不见的朋友。他示意后面的士兵，解除斯宾塞的脚镣。


乔以斯宾塞妻子艾米丽的下落为条件，逼迫他参与军事调查行动


斯宾塞的生化手臂被吊进运输舱

斯宾塞突然冲到乔的身前，张指扼住他的咽喉，愤恨地说道：“我完成了你给的任务，你却把我扔进了监狱……”

“我这不是把你给弄出来了么？”乔慌张地辩解道。斯宾塞不知道他有什么打算，静听他的下文：“日前，法西斯复兴恐怖武装向阿森松市发射了大规模杀伤性武器，死了上百万人，现在城市已经被他们占领了，其中包括那些流亡的生化士兵。我们得想办法潜进那座废墟城市，看看他们究竟在搞些什么，可是派出的陆军和空军侦察部队，没有一个人能活着回来。在我看来，你是最了解他们双方的人，是最合适的人选了。”

望着斯宾塞露出的不屑表情，乔继续说道：“你得理解我，朋友，我只是一个小角色，牢里逝去的五年时光无法追回了，但我可以帮你找到这个……”说

着，他递给斯宾塞一张电子相册，上面是斯宾塞的妻子艾米丽（Emily）的照片。

斯宾塞一把揪住了乔，大声吼道："你对她做了什么？"乔沉静地望着他道："我知道一点她失踪的情报，我能帮你找到她，现在，你该考虑的是，执行还是退出？"

沉吟半刻，斯宾塞一咬牙："好吧，但我不能一只手去执行任务。"

乔微笑望着他，好象早已料定了他的想法，道："放心，你的生化手臂已经带过来了！"

一小时后，两架战机从基地凌空而起，朝着阿森松市低空飞行，两只运输舱如同离弦的箭发射出去，撞入市中心的一幢写字楼里。



第一幕 第一章

1.阿森松市区1（Ascension City Downtown 1）

道具收集：5 （总5/150）

斯宾塞跳出运输舱，身在一间残破的屋子里，当务之急是找回自己的生化手臂，它在另一只运输舱里，就落在这幢建筑的某个房间里。

提着手枪穿出墙洞到走廊，看到敌兵一闪而过，抄到他的身后解决掉，回身在角落收集道具（1/5）。往前到开阔的写字间，另一名敌兵跑过来调查，轻松的收拾掉，继续走看到一道楼梯，右边走廊上有三名敌兵，不必恋战，迅速沿楼梯跑上去，地板上有个破洞，居高临下将三名敌兵狙头射杀（Shift），在附近拿道具（2/5）。


跳出运输舱，身在一间破败的屋子里，当务之急是找回生化手臂

跳到下面走廊，沿楼梯跑下去来到写字间，一阵巨烈的震动，房间里灯光骤然昏暗起来。继续走，到右手边拿道具（3/5）。沿着百事可乐的自动贩售机走，进入一条狭长的走廊，切换狙击模式解决对面的敌人，穿走廊进房间拿道具（4/5）。走到房间另一边，找楼梯下行，射杀守在下面的两名敌兵，穿过铺着红地毯的狭长走廊，在楼梯左边拿道具（5/5），下楼梯找到另一只运输舱，从中拿回自己的生化手臂。


用手枪清掉走廊上的杂兵


恍惚中想起当初执行任务的一幕

斯宾塞将生化手臂安装到身上，撕裂肉体和精神的巨痛使他发出一声的沉闷的嚎叫，恍惚中他看到了爱妻艾米莉，却又是那么的遥不可及……

2.训练关（Tutorial）

道具收集：4 （总9/150）

这里要训练生化手臂绳索钩爪的运用，重点是感觉发射和松开钩爪的时机。第一个跳跃，前面的空中有一根横梁，对面是一道平台。先朝前跑，跳起来（空格）并用生化手臂抛出钩爪（鼠标右键），前后荡三次跃至对面平台。第二次跳跃相仿，出现提示时松开钩爪跃至对面。第三次跳跃则是两道横梁，需要连续抛出钩爪飞越到较远的对面平台上。第四次跳跃，要配合跳跃和收放钩爪攀至高处平台。第五次跳跃，空中有三根横梁，并且是斜的路线，因此跳跃时要调整一下方向。在经过这连串的训练之后，对跳跃已经少有心得了。

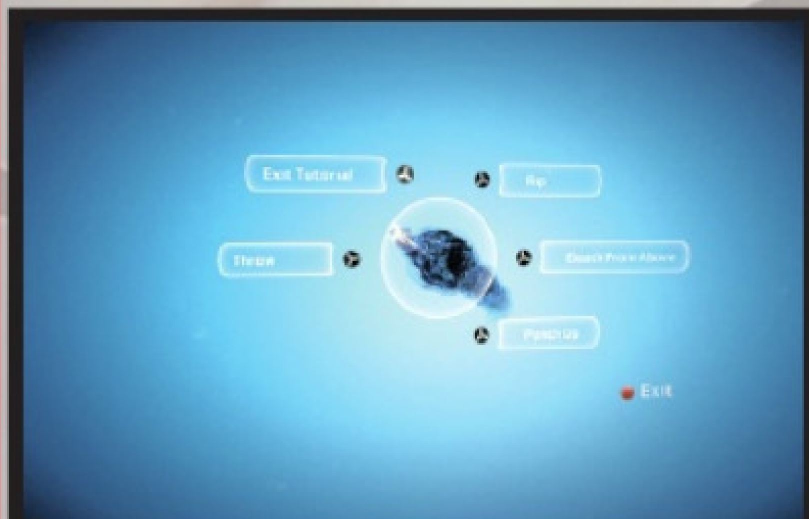
往前是一台终端机，周围三个红色的傀儡，抛出钩爪（鼠标右键），再将它们踢飞（空格）。注意这里道具可以收集，在终端机附近有两道绿色的横梁，利用它们攀到顶部通道，再经过一连串的跳跃到达深井上方，对准下面的道具跳下去吧！（1/4）。

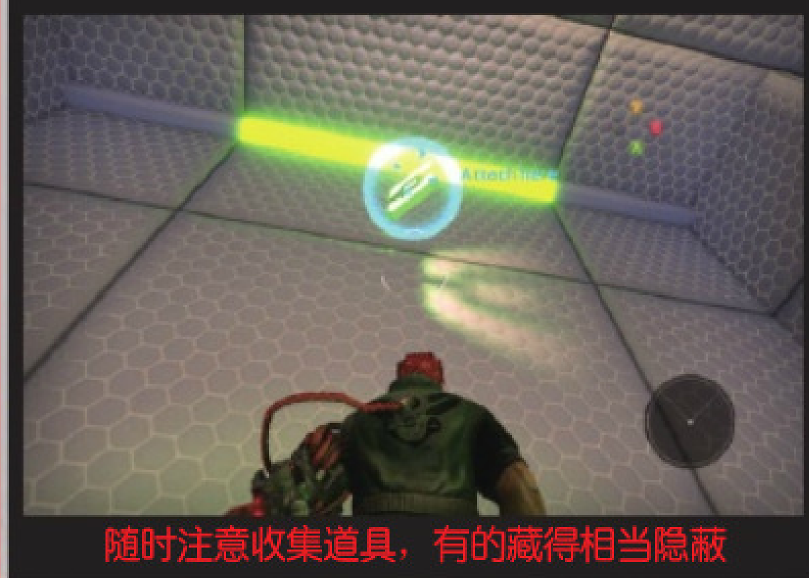

进行训练关卡的跳跃练习


游戏中有很多这样的终端机需要入侵黑掉

将三个傀儡踢成绿色后，然后抛出钩爪（鼠标右键）缚住终端，再




在终端机上要进行四项基本技能的训练


随时注意收集道具，有的藏得相当隐蔽

进行入侵（F），出现一个菜单，这里要完成四个技能训练，分别是抛掷（Thorw）、拉拽（Rip）、致命坠落（Death From Above）、挑空重击（Punch Up）。这四个技能会在后面的剧情中陆续学习，这里只是预演一下。

抛掷的操作是：先朝物体抛出钩爪（鼠标右键），再将它甩到空中（E），接着再把它扔到对面（F）。

拉拽的操作是：先朝物体抛出钩爪（鼠标右键），再拉动钩爪（F）将物体拽下来。注意这里有道具，利用两侧空中的横梁荡到后面拿取（2/4）。

致命坠落的操作是：在朝下方坠落时连续按E键，增加冲击力，使下面的敌人受创。注意在坠落时对准空中的道具（3/4）。

挑空重击的操作是：逼近目标后按E键将它挑到空中，再按空格跳跃起来并按F键将它打飞。注意在身后的空中有道具，抛钩爪攀上去拿取（4/4）。

在完成四项试炼后，利用终端的菜单离开训练关卡。

3.阿森松市区1
（Ascension City Downtown 1）

道具收集：1（总10/150）

斯宾塞装配上生化手臂，牛刀小试，解决掉一名闻声而来的小兵，由墙洞走到阳台，俯瞰下面的城市街道。纵身一跃，身形如流星飞坠，抛出钩爪缚住广告牌落身街道，再利

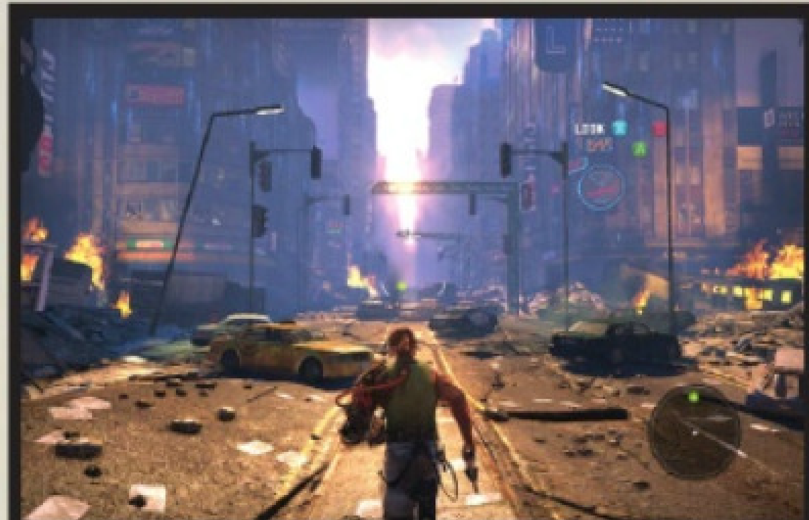

俯瞰前面的城市废墟，无比荒凉

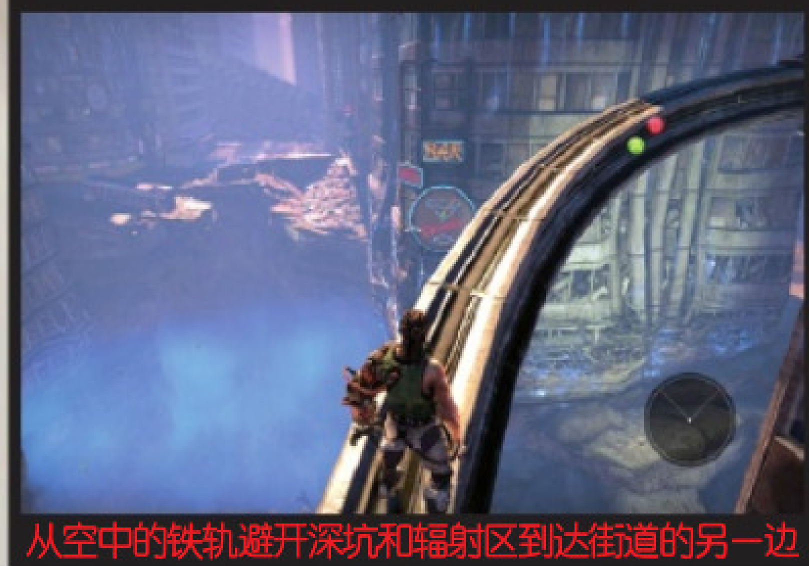
用街道的广告牌攀跳到上空收集道具（1/1）。沿着破败的街道前行，跳入断裂的下水管道。

4.阿森松市区2
（Ascension City Downtown 2）

道具收集：4（总14/150）

穿行到另一边街道，这里残留着核爆后的辐射区域，行动中必须得小心避开这些区域。在第二根灯柱上方有道具，荡绳子拿（1/4）。一路往前飞奔，地面不时的晃动，时而传来断裂和塌陷的声音。前面是一座巨大的辐射深坑，巨坑右上是一根弧形的铁轨，用它荡到巨坑左侧拾取道具（2/4）。攀上铁轨往前走，第三段轨道的下方有道具（3/4）。走到街道末端，在高处平台有道具（4/4），


沿着破败的街道的前行

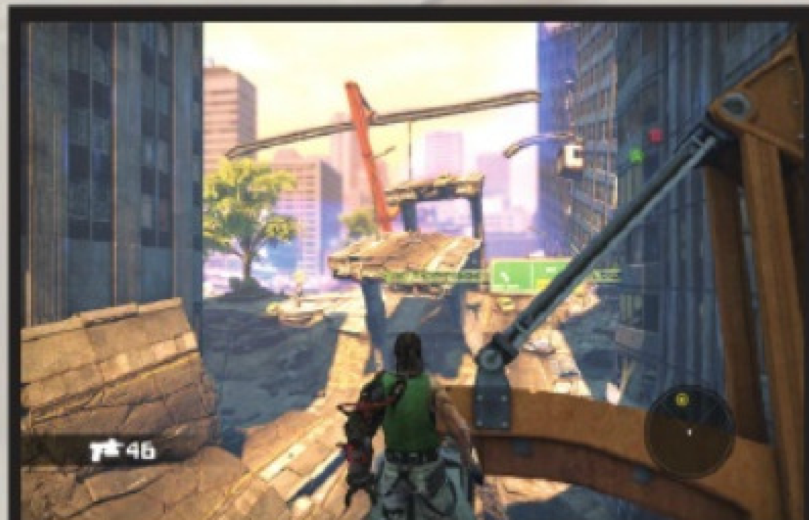

从空中的铁轨避开深坑和辐射区到达街道的另一边

只能由最后一段轨道荡过去，墙壁上是找不到攀着点的。拿齐所有道具，进入前面的隧道。

5.阿森松市区3
（Ascension City Downtown 3）

道具收集：5（总19/150）

利用陷落街道上方的轻轨残骸荡过去，往左发现断桥下面有台终端机，附近守护着四名敌兵。终端机都会在雷达上显示出来，必须全清敌人才能黑掉终端机。斯宾塞使用终端机与


前面的断桥下有台终端机


将撞进楼体的车厢拉出来，再跃进屋子里


拉掉左边悬挂的车厢，有隐藏的道具哦

乔取得联系，如果能黑掉三台终端机，乔便能对斯宾塞进行卫星定位，为他提供武器支援。

攀到断桥上，往右前方看，空中有只道具（1/5），要利用横亘的铁轨荡过去拿。此时学习拉拽（Rip）的技能，右侧楼体里插着一只车厢，在上面使用钩爪再按F键将它拉出来，狙杀屋子里的小兵，纵身跃入楼内。

到楼下解决掉两名敌兵，在小厨房里拿到道具（2/5）。穿出房间到楼外，跳到断桥下面拾取道具（3/5）。往前是生化士兵联盟的前哨，清掉几名敌兵，在空中轨道支架的顶端找到道具（4/5）。沿轨道一路前行，末端悬挂着一只车厢，将它拉拽下来，找到道具（5/5），拿完进入前面的隧道。

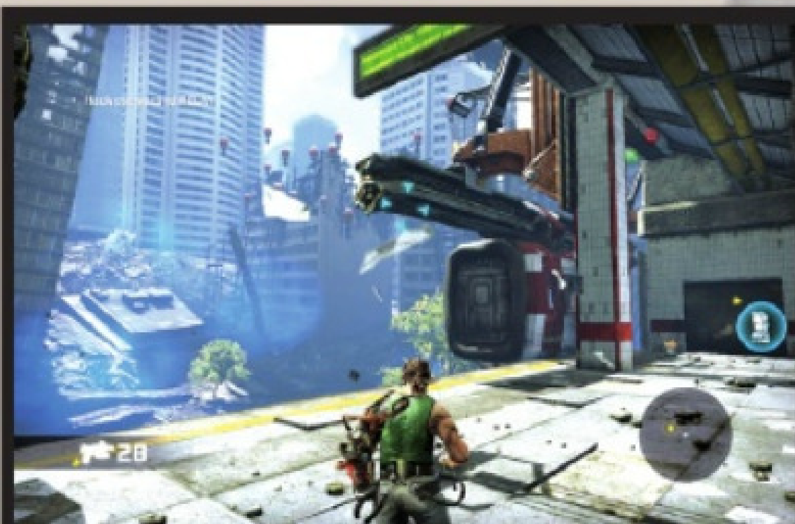
6.阿森松市区4
（Ascension City Downtown 4）

道具收集：5（总24/150）

前面的空中布满了悬浮的水雷，乔提醒斯宾塞去黑掉附近的终端机，使这些水雷丧失作用。跳落到地面，由左侧绕到楼后，消灭一名敌兵进入城铁站，沿楼梯爬上去拿道具（1/5），看到外面有两架战斗机呼啸升空离去。下面有五名敌兵，右边的两个可以拉掉轨道上的车厢砸死，余下的跳下去解决。


空中悬浮好多水雷呀，要利用终端机解除它们的作用




将前面的车厢拉掉，可以砸死下面的敌兵


收集空中的道具是很讲究荡绳子技巧的

黑掉第二台终端机，解除空中雷区的电力。返回到开始地点，利用空中的水雷荡过去拿道具（2/5）。返回终端机这边，利用悬浮的水雷荡过深坑，这时会听到敌人在说话，由左侧斜坡上去拿道具（3/5），然后进入屋内，将轨道上的车厢拉掉，砸死下面的敌人。由轨道飞跃到插入墙体的一截车厢上，落身地面，观察目标方向有一幢大楼，利用轨道跃过去，攀至楼顶拿道具（4/5）。

往前黑掉第三台终端机，解除掉前方的雷区。在一边的辐射区里有道具（5/5），这里的跳跃有些难度，首先攀至最高端，利用空中的水雷往左下方跳，力求快速准确，否则会因在辐射区滞留时间过久而死亡。拿完道具往回跳，进入对面平台的隧道。

第一幕　第二章

7.阿森松市区5（Ascension City Downtown 5）

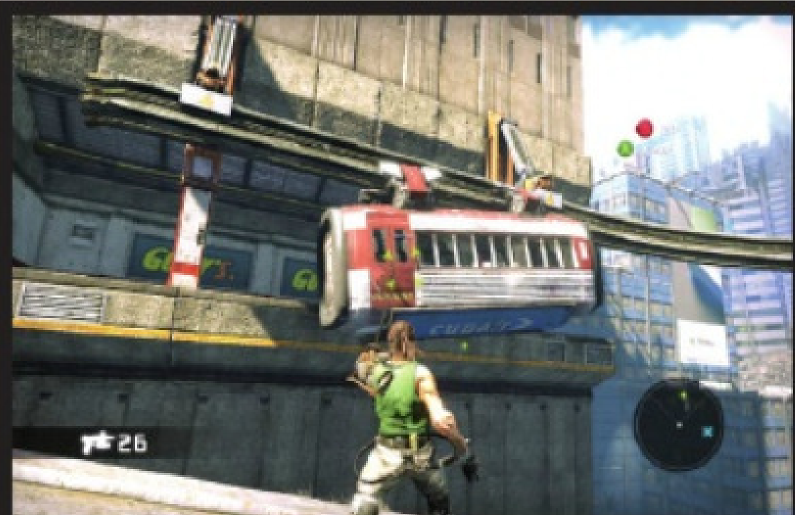
道具收集：6（总30/150）

这一关难度较大，是熟练操作的必经之途，此后玩起来会得心应手。穿出隧道利用空中铁轨往左边过去，可以避开断桥上的敌人前哨，将空中的车厢拉下去，跃到阳台上，右侧阳台有五六名敌兵，沿楼体荡过去，迅速冲进屋里隐蔽，回头解决附近的士兵。

在屋里找楼梯上去，再解决四名敌人，注意这里有两道上行的楼


街头一景

梯，其中一道可找到道具（1/6）和一些弹药。来到顶部阳台，先不要往下跳，这座浅蓝色大楼的右翼有道广告牌，在它下面的排风机上拿道具（2/6）。回到阳台，看空中。这里要练习致命坠落技能，在下落的过程中狂按E键，对地面予以强大的冲击力，砸开地上的水泥管道。


将轨道上的车厢拉下来


用致命坠落砸开下面的水泥管道


绕到机甲兵的身后，抓住红光的弱点处狠踢


银行大门的上端有道具

这时收到战略安全委员会（TASC）的通讯，一个叫阿姆斯壮（Armstrong）的家伙，自称是乔的上司，以傲慢的口气命令斯宾塞汇报周遭的情况。斯宾塞对他没有任何好感，回答道："好吧，这里的城市成了一片废墟，所有的人都死了，我的汇报符合您的要求吗？"

"少说废话，提醒你记住，我才是这桩任务的最高指挥官，乔只是个小打杂的！"说完，阿姆斯壮便收线了。

穿出管道攀至顶层岩石，清掉敌兵再黑掉终端机，解除空中的水雷，这时看到空中的战机往城市某处降下一批伞兵。由石台边缘跳落到下层岩石，找到道具（3/6）。跳到下层石台，从乔支援的武器舱里拿到一支重型霰弹枪。



返回水泥管道往回走，攀上去解决掉一群敌兵，观察空中的雷区附近有只道具（4/6），要先跳到最高的水雷上，再对准它往回荡，拿到后落身到轻度辐射的地面，迅速逃离。利用雷区荡到对面建筑的隧道，解决四名小兵穿至另一边，看到前方出现两只持盾牌的飞行机甲人，先不用招惹他们，由洞口的墙壁攀援到上方平台，拿到道具（5/6）。

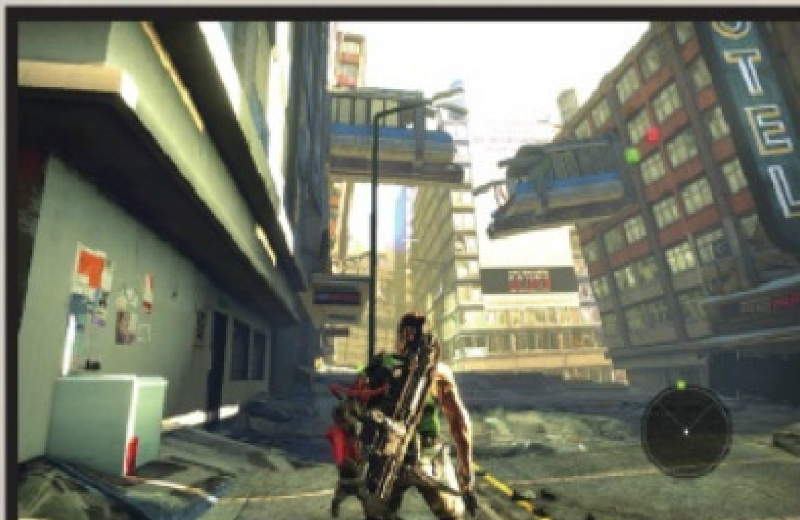
接下来对付盾牌机甲人，他的行动笨拙，正面是无敌的，弱点在背后，快速绕到他的身后钩住他，再凌空一踢（空格），每次扣掉他1/4血量。观察中央银行的门顶有只道具（6/6），小心上面是辐射区。

8.阿森松市区6
（Ascension City Downtown 6）

道具收集：5（总35/150）

收到乔的通讯，联邦安全署派出的一架侦察飞机失踪了，要斯宾塞去找黑匣子来获取侦察数据。斯宾塞这时才知道，这桩任务的执行者并不止他一个人，对乔的隐瞒很是不满。

穿出隧道来到街道，两侧的路都是辐射区，街道上水流成河。斯宾塞不能在水中驻留过久的时间，那只沉重金属手臂会将他很快的沉溺下去，尽量利用空中的攀着点跳跃移动。


注意前方有狙击手，街道地面有水流，所以只能在上空保持快速移动


在屋顶迅速跑动躲避狙击手


摸到狙击手的身后下手

沿前方的街道一路前行，遇到狙击手后，保持迅速的移动，往左侧小巷里拿道具（1/5）。躲避狙击枪的镭射线，由窗户跳进楼里解决掉两名狙击手，再由窗户跳进相邻的一间小屋，拿到道具（2/5）。这幢楼旁有只道具悬在高空中，先射杀相邻天台的第三名狙

击手，还有远处屋顶的第四名狙击手，利用楼外的架子荡过去，或爬到烟囱上跃过去拿道具（3/5）。

来到街道右侧有水塔的楼顶，落至断裂车厢的顶部拿道具（4/5）。前面有座塌成几截的高架桥，在桥下面有道具（5/5），建议跳到隧道口解决完狙击手再回来拿。

9.特伦特工厂区1
（Trent Industyial District 1）

道具收集：5（总40/150）

来到炼油厂区，由开始的断桥跳到河岸，避开狙击手沿右侧河岸搜寻，在水面漂浮的垃圾下面有只道具（1/5），拿完迅速上岸。往左利用油罐躲避狙击手的镭射线，然后分别攀跳到两座蓝色油罐顶部，干掉两名狙击手。在两座绿色油罐之间有道具（2/5），先攀到它右边的高处管道，荡绳子纵身飞跃，下坠途中拿到它。

继续前行，在第三座油罐的下层平台拿到道具（3/5），再攀到上层解决第三名狙击手。第四名狙击手蹲在两座油罐间的管道上……一路清理狙击手，注意有两座桔黄色的油罐之间有断裂的管道，跳进管道拿道具（4/5），这只很容易漏掉。

最后一只道具（5/5）离武器舱的


第一只道具藏在河里的垃圾下面，找起来有难度


优先解决埋伏在油罐顶部的各名狙击手


前面的厂区埋伏有大量的狙击手，行动得万分小心


在断桥上绕至盾牌机甲兵的身后下手攻击

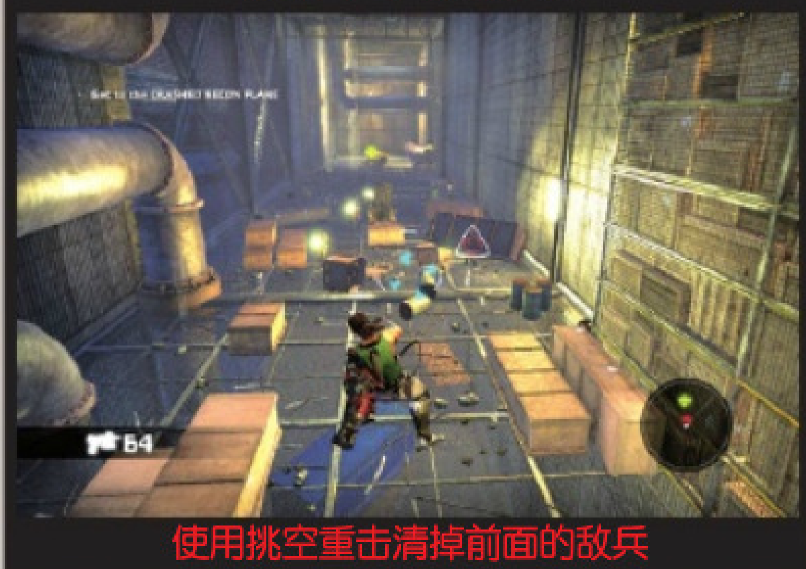
位置不远，在两幢桔黄色的建筑之间的高空中，这只是个跳跃的难点，最佳的起跳点在左侧建筑管道下方的转弯处，这里可以荡得最高最远，飞身过去拿取。跳到对面建筑天台的武器舱换到狙击步枪，跳到顶层清掉附近的几名狙击手，再往前清掉断桥上的五名士兵，再攀上断桥解决掉一只盾牌机甲兵，隧道口的屏障遂解除。

10.特伦特工厂区2
（Trent Industyial District 2）

道具收集：3（总43/150）

纵身跳到前面建筑的顶层仓库，拿到道具（1/3）。沿仓库里的通路前行找到一辆叉车，这里要学习挑空重击的


用挑空重击破开墙洞


使用挑空重击清掉前面的敌兵

技能，走近叉车按E键将它挑至空中，再按空格跃起，按F键将叉车击到墙壁上破开墙洞。继续走遇到大群敌人，在集装箱上使用挑空重击，群击杀敌，很有效率。往前解决第二批敌人，天花板上能看到道具（1/3），在盾牌机甲兵前有缺口可以攀跳到天花板上拿取。

解决掉机甲兵，往前收到乔的通讯，解释当初为何陷害斯宾塞，他只是奉命行事，不过他一直在极力保护生化改造士兵，这也是斯宾塞能在牢里安然度过五年时光的原因。斯宾塞听了却不领情，认为乔和联邦安全署的臭嘴一样不可相信。

用挑空重击破开墙洞，离开仓库看到出口附近的空中有道具（3/3），利用吊车的吊臂末端为起跳点，飞身拿取。


又见盾牌机甲兵，这个家伙有点笨

11.特伦特工厂区3
（Trent Industyial District 3）

道具收集：8（总51/150）

穿出隧道望到远处楼顶的侦察机坠落地，乔认为已经没有救援侦察小组的意义了，让斯宾塞只管找黑盒子吧。前面的城区被洪水冲刷着，行动时避免掉下去。在左边的铁轨上有三个城铁车厢，拉落最后一个找到道具（1/8）。跳到天台从武器舱里拿装备，跃到相邻的楼顶拿道具（2/8）。

沿空中的铁轨方向行进，在一幢

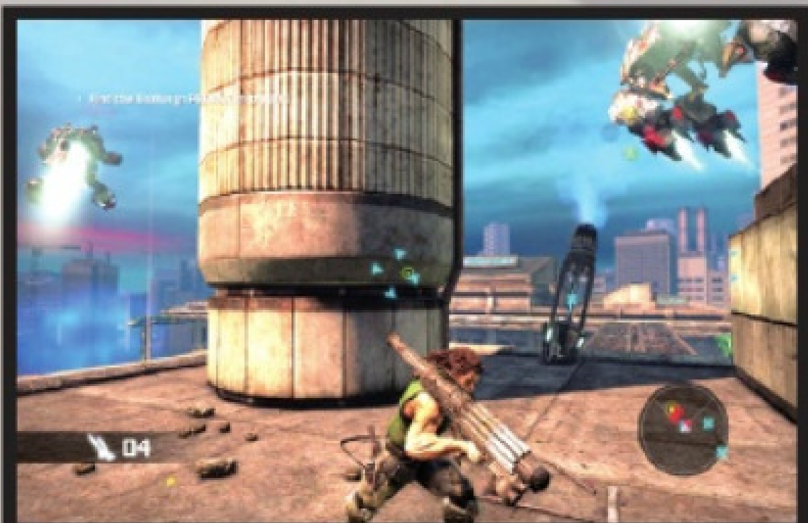

拉掉这只车厢会露出隐藏的道具



沿着空中的轨道前行


我要飞得更高

大楼的底部平台有埋伏，跳至那里，分别用挑空重击清掉两名狙击手，攀到楼顶拿道具（3/8）。利用铁轨越过洪水到达相邻的楼顶，往前利用绿色的横梁荡至空中拿道具（4/8）。返回，再次利用绿色横梁荡到右侧大楼的墙洞里。


使用狼蛛火箭发射器来轰击空中的飞行机甲


嘿嘿，解决掉一只

楼里的走廊有一些小的辐射区，要迅速冲过去，不得滞留。上四层楼梯沿途解决掉十余名身穿防化服的敌兵，在顶层的一间屋子角落找到道具（5/8）。穿出房间，纵身跃到对面的楼顶，从侦察机坠落处拾得黑盒子，得知不远处有一群生化士兵结集的基地，乔建议斯宾塞到那里瞧瞧他们准备干什么。黑盒子里有一组密码，是生化士兵联盟使用的通行口令。

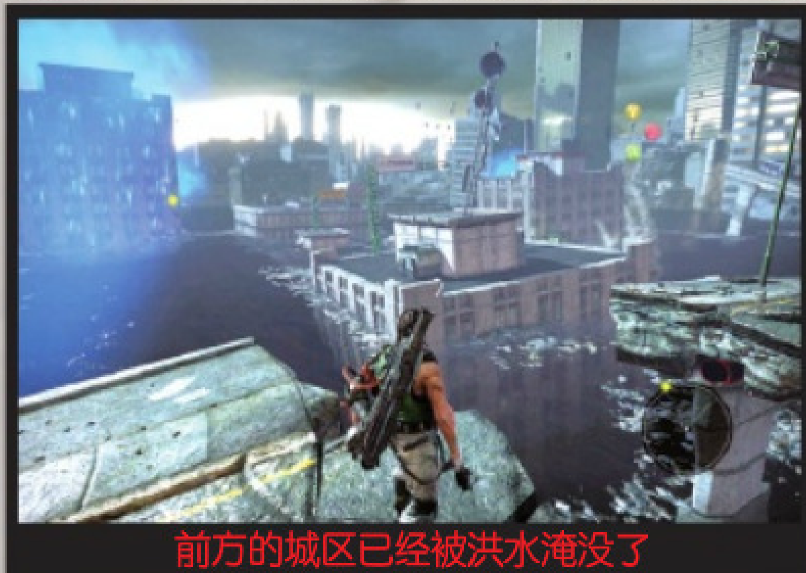
沿楼梯外侧攀援过去，在下方平台的武器舱拿狙击步枪，再跳至楼顶拿到道具（6/8）。前面是四间由管道天桥联接的四座建筑，跳下去解决天桥上游走的敌兵，然后用狙击步枪清掉底部的几名敌兵，这时空中出现两只飞行机甲兵，利用屋顶的建筑躲避他们的炮弹和机枪扫射，不久乔会增援两只狼蛛火箭发射器。

消灭两只飞行机甲兵后，在四座天桥中央的道具（7/8）可以拿了，要在天桥底部荡绳索跃至高空拿取，这只难度较大。接下来用狙击步枪或榴弹炮清掉终端附近的敌兵，跳下去黑掉终端，解除雷区的电力，同时也得知敌人抓捕了一名侦察机上的幸存者。利用空中的水雷越过水域，顺道收集本关最后的一只道具（8/8），进入隧道。

12.特伦特工厂区4（Trent Industyial District 4）

道具收集：6 （总57/150）

穿出隧道是一座断桥，附近是一片沉陷在洪水中的楼宇，往左边的屋顶跳过去，在第二幢屋顶有武器舱，这时往右边看，在一幢废楼顶部有道具（1/6），得先跳到水中的小平台作为中继点，再纵身攀爬那幢废楼。在这幢废楼的后面，有一段塌断倾斜的高架桥，在巴士的旁边是另一只道具（2/6）。


前方的城区已经被洪水淹没了

继续攀跳，扔手榴弹轰掉对面大楼屋里的一群士兵，荡过去跳进屋里。进去换上新拿到的重型霰弹枪，守在厨房门口解决六名冲锋的敌兵。上到顶层从武器舱补足弹药，用它解决掉空中的飞行机甲兵。



利用洪水中的屋顶往前攀跃


从摄像机里居然看到了希特勒的身影


从摄像机里居然看到了希特勒的身影



纵身飞跃到相邻的楼顶，顺道拿取飘浮空中的道具（3/6），解决三名士兵，黑掉这里的终端机。先不要跳那些水雷，朝终端机的左侧眺望，水里那幢有卫星天线的楼顶上有道具（4/6），利用楼外的壁架荡过去拿取。

接下来利用空中雷区跳过去，顺路收取空中的道具（5/6），途中落到水中的巴士上，往前走继续跳水雷，在礁石丛中找到关卡最后一只道具（6/6）。

斯宾塞跳上平台，掏出摄像机观察远处生化士兵联盟的基地，看到一只庞大的蜘蛛状挖掘机械工作着。平台上，全副钢铁装备的希特勒（Groeder）正在和一个戴着黄金面具的人说话，那个面具人指示手下处决了一名俘虏的侦察兵。就在这时，一只手枪顶在了斯宾塞的后心，他回头看去，却是飞毛腿麦琪（Mag），她是斯宾塞的旧部属下。

“别动，斯宾塞，听说联邦安全署那群混蛋已经把你处决了，你来这儿干


麦琪的手枪突然被狙击手打掉了

嘛？”麦琪道。

斯宾塞怒声喝道：“这话应该我来问你，用枪指着长官，我曾经这么教过你吗？”

麦琪将枪口抵住他的脑门，不以为意的哼道：“我已经不是你的属下了！”

“哦？转行搞恐怖活动了？”斯宾塞已猜出麦琪现在是那伙恐怖份子的一员，说道：“不像你，老子只给自己卖命！”

“这有何区别？我们这些生化士兵还不是一样任人宰割？他们就当我们是一台台的二手机器，可以随意拆除身体的部件，他们忘了我们是人，是血肉之躯！”麦琪说着，激动地吼叫起来。

斯宾塞的目光掠过满城的废墟，怅然说道：“所以你们就杀掉了城里的上百万市民？”

“我们有抗争的权利，要拆掉我的腿，不如要了我的命！”麦琪道。

斯宾塞知道她改造的是腿部，如果真的执行净化的话，恐怕她只有在轮椅上渡过余生了。只是，这些家伙珍惜自己的身体，却摧毁了一座城市，屠杀了上百万的生命，真是罪无可恕！于是对麦琪说道：“那你还不如就死在轮椅上呢，麦琪，你不该沦落如此。你和我一样，只是一个杀手，不是恐怖分子！”

“杀手？那我为何还不一枪毙了你？……”话还未说完，一颗子弹将她手中的枪打掉了。狙击手！两人同时意识到了危险，连忙找隐蔽物藏身。麦琪悻悻离去，临走还扔下一句话：“我们之间没完！”

斯宾塞脸上浮起一抹苦笑，喃喃道：“我也和你没完……”随后跑到大水洞前，朝下纵身一跃……

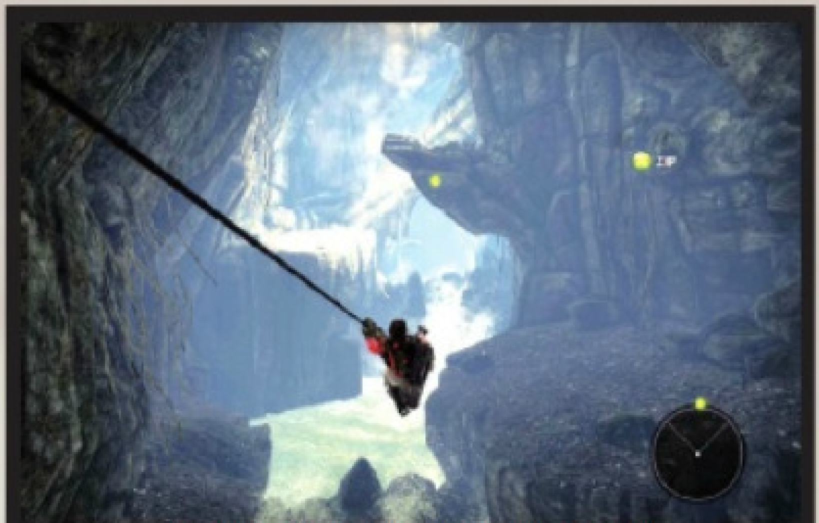
第一幕　第三章

13.地下裂谷1（Fissure 1）

道具收集：6（总63/150）

斯宾塞打算将拍摄到的希特勒视频传给乔，只是山洞里的信号很不好，乔建议斯宾塞赶往城中的联邦安全署大楼，它是这座城市的标志性建筑，楼顶的信号很好。

在开始的洞穴里，沿左右任一侧石壁往上攀爬，可找到道具（1/6）。返回，往前走是一道竖直的巨大洞穴，沿洞壁往下攀落，顺道拿取空中的道具（2/6）。落身竖洞底部，这里是怪石嶙峋的岩洞，脚下是深不见底的大裂谷。


沿着黑暗的地下洞穴摸索行进


做一名职业的攀岩爱好者

纵身荡过去，途中注意右侧的岩石后藏有道具（3/6），拿完再走。跳到对岸，沿黑暗的洞穴穿过去，左侧是一道泛着红色辉光的圆门，不用理会它。沿洞穴继续走，望到奔腾湍急的河流，往前攀援到尽头是一道巨大的瀑布，空中有块尖锐突出的大石，跳上去找到道具（4/6）。



上面这根断掉的水泥管子里有宝贝

进入大瀑布左侧的洞穴，前面又是一道竖直的巨洞，空中的道具（5/6）要利用石壁的横梁荡过去拿。沿溪流奔腾的裂谷跃过去，注意河右石壁上有裂缝，记住这里。继续前行学会抛掷技能，这时返回到有裂缝的地方，在河左找到两块石头，使用抛掷技能来破开河右的石壁，操作方法是朝头石抛出钩爪（鼠标右键），再将它甩到空中（E），接着再把它扔到对面（F）。从破开的洞穴里拿完道具（6/6），来到洞穴尽头，扔石头破开石壁离开。

14.地下裂谷2（Fissure 2）

道具收集：4（总67/150）

穿过地铁隧道，沿洞穴一路荡过去，拾取空中悬浮的道具（1/4）。往前遭遇一只飞行机甲兵，用抛掷技能扔石块砸它，或者用手枪慢慢扣掉它的血，将他解决后，观察右上方的空中有道具（2/4），拿完沿岩洞继续走，视野变得幽暗起来，在这里会遇遭一群戴电筒的敌兵，清完继续前行，跳到左侧石崖上，扔石块杀掉下面的敌兵，前面的空中悬着半截水泥管道，钻进去找到道具（3/4），不远处的空中的石梁上可找到道具（4/4），最后由竖直的石洞爬出去过关。

15.阿森松市区7（Ascension City Downtown 7）

道具收集：0（总67/150）

本关没有道具收集。来到市区的高架桥，空中出现两只飞行机甲兵，

跳到桥面与他们进行恶战，打法多样，可用抛掷技能将箱子、汽车等杂物扔过去重击，可以等他们降低时钩住用脚踢，也可以使用乔支援的榴弹枪轰炸。

解决飞行机甲兵后，由断桥跳到旁边倾斜的楼顶，这里有台终端机，敌人有伞兵增援，敌人全清后黑掉终端机，跳落到下面的街道，进入开启的闸门。

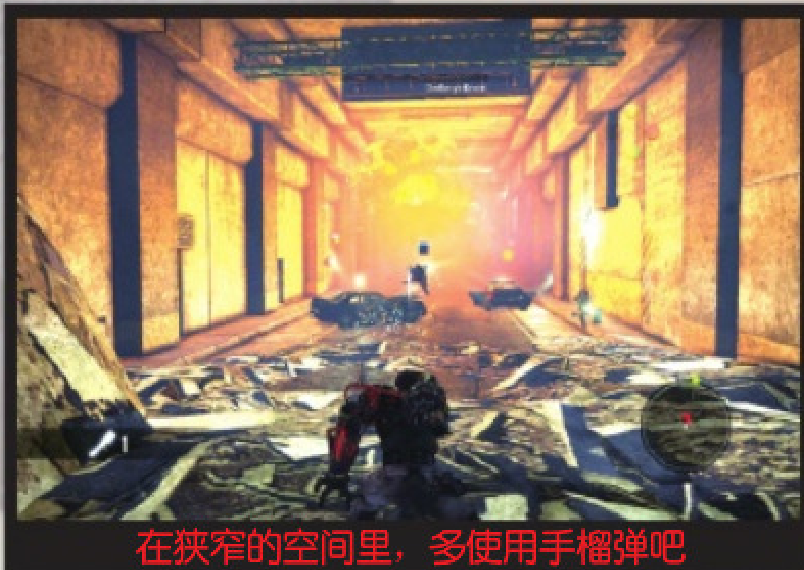

到处是断裂的桥梁，倒塌的楼宇


在断桥上解决掉两只飞行机甲兵

16.阿森松市区8
（Ascension City Downtown 8）

道具收集：3（总70/150）

进入隧道后立即左转，在墙洞的废墟里隐藏着道具（1/3）。往前遭遇新型的机甲兵，动作如猿猴般灵活，擅长冲撞和捶地攻击。他背后的弱点不容易抓到，不妨多扔汽车来砸，手榴弹和榴弹枪也是不错的武器。解决掉机甲兵，在左侧车道的天花板上找到道具（2/3），钩住它的位置，然后


在狭窄的空间里，多使用手榴弹吧

收紧钩爪拿取。

往前隧道里涌出两群敌兵，首先用汽车砸，再扔手榴弹轰，最后掏手枪清理残余。继续走，在一辆灰色巴士后面拿取道具（3/3）。

17.联邦安全署大街
（FSA Avenue）

道具收集：5（总75/150）

来到街道，拿到乔支援的机枪，往前走，右上方的断桥上埋伏有狙击手，贴墙根攀上去由背后解决，拿道具


街道上的士兵多抓汽车来砸


猿猴机甲兵得迅速躲闪，伺机扔东西攻击

（1/5）。跳回街道，扔汽车兼用机枪解决掉几批的士兵，在街道左侧有座地铁站，上楼梯拿道具（2/5）。

沿街道继续走，敌军有伞兵增援，全部解决后，往前遭遇两只猿猴装甲兵，保持快速移动，利用街道上的汽车来砸他们，清掉后收集附近的三只道具：一只在公路上方的绿色铁梁上（3/5）；一只在左侧的街道上（4/5）；一只在右侧的巨坑边缘（5/5）。收完道具，进入联邦安全署的大楼。

18.布拉克战斗机
（The Buraq）

道具收集：2（总77/150）

来到大楼天台，首先爬中央的柱子，在高处的脚手架上收集道具，一只在顶部横梁上（1/2），一只在二层平台脚手架的边缘空中（2/2），荡过去拿取。然后黑掉终端机，给乔发送视频资料，这时出现一架战斗机，进入Boss战！

观察四角的石台，那里有一处会出现乔提供的武器舱，从里面拿到狼蛛火箭发射器，每次有四发火箭弹，拿完返回底部的平台。火箭命中目标的条件是，按住鼠标左键瞄准战斗机上出现的的黄色准星，瞄中后会变成红色，表示已经锁定，这时再发射便可命中，轰中一次扣1/4的血。第二次战机会用两翼的火箭拦截攻击，因此


用火箭发射器锁住目标才能击中战斗机


哈哈，击中了

要同时锁定机头和两翼三处位置才能击中一弹。命中后它会召唤飞行机甲兵帮忙，清掉出现的三台飞行机甲，接着打战斗机，再击中它两次将血扣光，失控的战斗机撞向大楼，斯宾塞连忙纵身跳下高楼，身后的大楼发生爆炸……



第二幕　第一章



19.地下裂谷3（Fissure 3）

道具收集：3　（总80/150）

落身到破败的城市街道，通讯中阿姆斯壮和乔进行交流，那些恐怖份子的行动恐怕与久久搁置的秃鹰计划有关，他们要寻找的是城市中的一枚关键道具，至于是什么，阿姆斯壮和乔都讳莫如深，不愿深谈。接下来斯宾塞奉命前往公园区域搜索那个东西，城中的街道阻塞难行，地下裂谷无疑是条捷径。

纵身跳落到地铁隧道，往前是一座大裂谷，这时成群的机械雄蜂涌现，它们时而分散时而聚拢一团四处游荡，在它们聚堆的时候可扔汽车或石头来砸。迅速往上攀爬，在上方石崖拿乔送来的机枪，这时看到空中有敌军的伞兵增援，沿石壁往下跳，在一处石洞里找拿道具（1/3），躲在洞里用机枪清扫聚拢的蜂群，死亡一定


这些机械雄蜂死亡一定数量会离开


又是难缠的猿猴机甲兵

数量它们会离开。攀到上方石崖清理敌兵，注意高处空中悬浮着道具（2/3），位于石梁附近，攀到高处跳下去拿取，在附近的石崖上还能找到道具（3/3）。收完道具，进入中部的圆形大门。

往前遇到一只猿猴机甲兵，迂回游击，寻隙扔石头砸他，解决后学习肾上腺素攻击技能，杀敌可积蓄肾上腺素，积满后按T键（或同时按E和F键）可释放必杀。这时有成群的伞兵出现，待他们落地后使用新技能，回旋舞动铁钩，有群杀效果，随后换机枪清掉所有伞兵，由洞口离开。

20.圣徒末日车站（Saints End Station）

道具收集：5　（总85/150）

进入车站左转，在车厢后的崩塌隧道里拿到道具（1/5）。在另一侧站台


破败的地铁站


利用空中的水雷沿着大裂谷飞纵过去

出现敌兵，扔手榴弹杀掉，然后过去调查右侧的深坑，找到道具（2/5）。穿过塌陷的隧道来到另一边的站台，左侧是两层站台，右边则是巨大的裂谷。

先往左侧的站台跳，下层站台的隧道里有道具（3/5），上层站台消灭三名敌兵，然后穿过隧道到另一边，遇到重装生化兵，好在数量有限。沿坡道上去，一路杀至终端机，黑掉它解除雷区的电力，此站台侧旁的隧道里藏着道具（4/5）。最后跳上水雷拿道具（5/5），利用雷区飞跃到出口。

21.地下裂谷4（Fissure 4）

道具收集：5　（总90/150）

前方横亘着汹涌湍急的河道，对岸隧道里的士兵可以抓石块扔过去砸死，先别跳过去，攀爬到起始隧道顶部拿道具（1/5）。跳进对岸隧


前方出现敌人的增援部队


用榴弹枪轰杀敌群

道，穿出去是一道大裂谷，这里可以利用的东西很多，多抓多扔，轻松对付出现的杂兵。沿着迂回的山道朝终端机行进，在一座起重机后面的一堆蓝桶中间找到隐藏的道具（2/5），抓取这些蓝桶投杀终端机那边平台的四名敌兵，注意左上方崖尖上的道具（3/5），先跳落到红色八角平台上，再攀岩拿取。

黑掉终端机会出现飞行机甲人，扔蓝桶摧毁。往回走的路上遍布敌兵，换上乔送来的榴弹枪往前清敌。跳上第一个水雷，荡到上空拿道具（4/5），跳到第二个水雷，收紧绳索拿道具（5/5），最后跃入山洞离开。

22.阿森松市公园1（Ascension City Park 1）

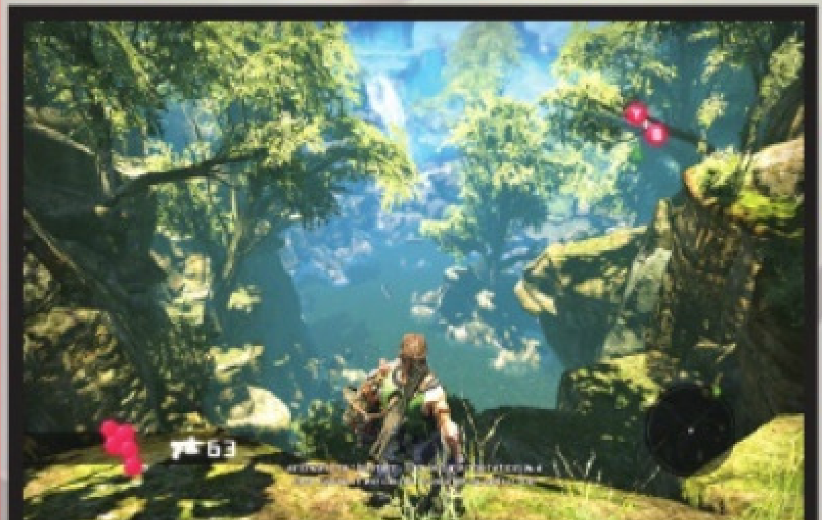
道具收集：7　（总97/150）

开始是一座大岩洞，前行一段距离，往右侧石壁攀爬可找到道具（1/7）。终于离开阴森潮湿的洞穴，前方满眼翠绿，是一片茂密的森林，斯宾塞不由高兴地吹起了口哨。

往前惊散一群栖鸦，来到悬崖边俯瞰一座大湖，注意空中有只蓝色的道具（2/7），和蓝天混成一色不容易发

现，要利用树枝荡过去拿。往湖左侧的悬崖搜索，斑驳的树荫下有两名恋人的尸体，显然他们生前正在野餐，旁边有一些弹药和道具（3/7）。搜索 湖左岸的乱石，有一棵生于岩石的树旁有道具（4/7），攀树枝拿取。

越过瀑布爬到营地解决一群敌兵，沿着溪谷的左岸行进，在一块突出石壁的尖崖上拿道具（5/7）。途中遇到三名敌兵，解决后跳出来两只猿猴机甲兵，和他们打游击战，抓取断木残石来打他们，也可近身使用必杀攻击。解决后跳到公路上，在一端倒塌的隧道废墟里找到道具（6/7），再爬到桥洞下拿道具（7/7），由公路末端的隧道离开。


终于脱离了阴暗的岩洞，来到阳光明媚的森林公园


野餐的恋人相拥而亡，一旁的收音机兀自播放着音乐


遥看瀑布挂前川

23.英雄大道
（Avenue of Heroes）

道具收集：4　（总101/150）

斯宾塞向乔打听秃鹰计划的内容，乔却不肯透露，催促他尽快去找东西，否则生化士兵会全部完蛋。出隧道左边是一道峡谷，能望到空中的道具（1/4），吊树枝上拿取。

穿过林荫大道来到广场，这里是雄伟的记念雕塑群，在八名英雄塑像中，只有乔的塑像完好无损，其他人都残


在英雄大道的雕塑群中再次遇到偷袭的麦琪


这些雕塑人物都是前帝国战争中的英雄

肢断臂的不忍卒睹。斯宾斯正在看着塑像，飞毛腿麦琪再次来袭，反应机敏的斯宾斯轻而易举地将她摔在了地上，麦琪悻悻叹道：“你说错了，斯宾塞，我不是个杀手的料。”

“你不是杀手，也不是士兵，什么都不是！”斯宾塞说道：“我认识的那个女孩可不会躲在阴暗的角落偷袭，她坚守自己的信念，绝不妥协。”

“你又是什么？不过是一个伪君子！”麦琪说完，便一溜烟跑掉了。

调查那尊只有腿的塑像后面，跌落的头部附近找到道具（2/4）。往前来到一道倾斜残损的拱门，攀到它的左侧顶端拿到道具（3/4）。进入一幢商业卖场的前厅，荡至二层顺便拿空中的道具（4/4）。

24.阿森松市公园2
（Ascension City Park 2）

道具收集：5　（总106/150）

往前到天井，在右边的电梯顶端拿到道具（1/5）。由天井往下望，走廊上布满了敌兵，先扔手榴弹或用手枪击毙几个，有了落脚点再跳下去。沿宽阔的走廊往前清敌，跳到天花板拿道具（2/5），杀到末端再由天井跳到上层。前面有乔送来的重型霰弹枪，轰杀前面的敌兵，在走廊末端黑掉终端机，然后攀跳至上一层，离开卖场进入峡谷区域。



沿着商业街的大道一路清过去



游戏中到处是百事可乐的广告


前面的断崖处有处敌人的前哨

往前有座小铁桥，对岸涌现大量的敌兵，扔手榴弹过去轰几下，乔会及时送来机枪，清完敌人过桥，搜索左边的乱石后拿道具（3/5）。往前遭遇三只猿猴机甲兵，保持快速移动，在掉血的时候可以跳到崖边挂着，恢复后再返回去打，多抓取石块和树干来砸。解决完朝出口走，注意右边池塘上方有根断裂的管道，里面藏着道具（4/5），在管道旁边有条石道，走过去拿道具（5/5）。收完道具，往前进入花园的温房。



第二幕 第二章

25.阿森松市花房

（Ascension City Garden）

道具收集：5　（总111/150）

在初始的温房往回走，找到道具（1/5）。往前到到一间类似中庭的巨大温房，对面的路被电墙阻住，左边是要走的方向。几层平台上埋伏有大量的狙击手，可以直接往左冲过去，有耐心的话也可以逐个将他们清除，最好攀至高处运用致命坠落来将他们震下去，行动中保持移动，敌人才无法狙击。在这间温房的顶端钢梁上，可找到道具（2/5）。


温房高处平台的狙击手优先清除


遭遇手端激光炮的机甲兵


这种笨拙的机甲兵，很轻松就能绕到背后发动致命一击

穿过一条坡道到下一间温房，在这里遭遇到只端着激光炮的机甲人，战斗中躲避发射的光束。他行动较为笨拙，可以绕至背后抓住来踢，也可以抓东西来砸。解决后黑掉终端机，先不要离开，终端机平台下面有一只道具（3/5），在最底部的平台下的水面上也有道具（4/5）。回到之前有狙击手的温房，乔送来了重型霰弹枪，解决掉出现的敌兵，走左边的门。

遭遇两只端激光炮的机甲兵，将他们逐只引到底部地面来打，地上可扔的石头树干很多。解决后跳上平台拿道具（5/5），往前看到地面塌陷出一座大洞，纵身跃下。

26.阿森松市公园3

（Ascension City Park 3）

道具收集：6　（总117/150）

进入森林沿着左侧走，不久会看到狙击手发出的镭射线，在附近拾取道具（1/6）。先去拿乔送来的狙击步枪，跳进溪流，在右侧拉开石块找到隐藏在小石洞里的道具（2/6）。

往前看到花园车站楼前埋伏大量的狙击手，交织成强大的防御网，先攀到左侧山坡杀掉两名狙击手，右侧的两个用狙击枪射杀。攀到车站楼顶拿道具（3/6），楼后的三名敌兵扔手榴弹炸掉，过去黑终端机，然后落身右侧的深谷拿道具（4/6），然后由地底的洞穴钻过去，一道水帘挂在前方，好不清凉。

来到大溪谷，看到前面又是一片雷区，逆着溪流上行，这时收到一个陌生人的问候："斯宾塞少校……"

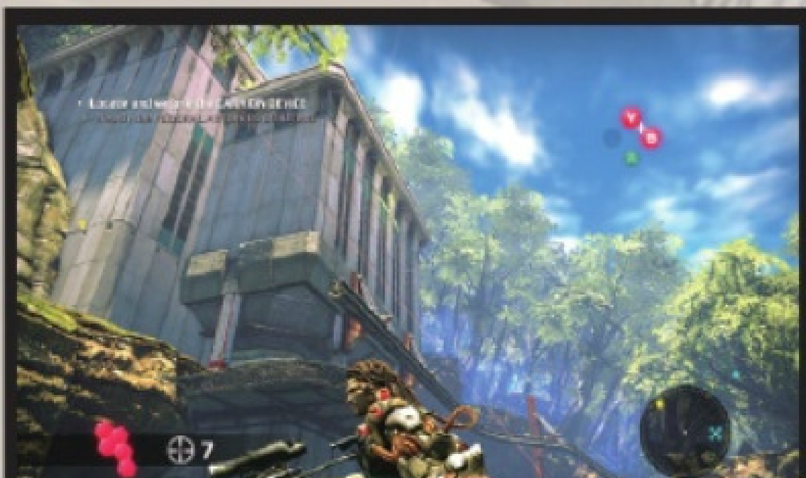
"你是谁？你怎么连在这个频道？"斯宾塞吓了一跳。

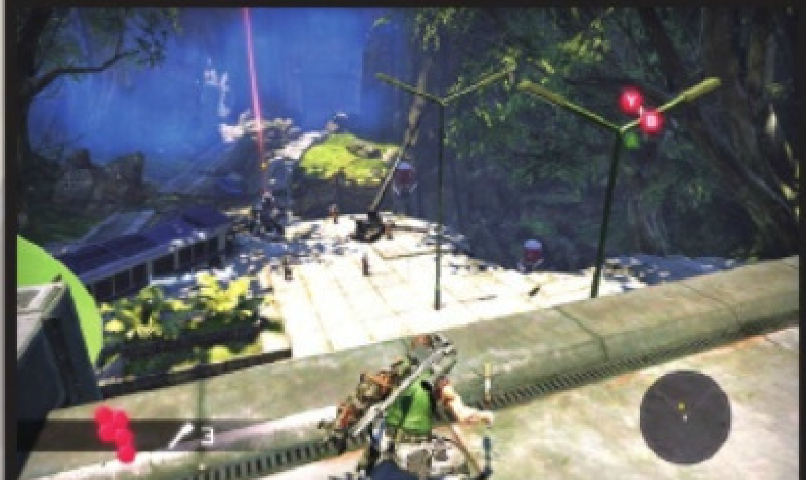
那人慢条斯理地说道："我只是一名战场上的士兵而已，找你聊聊天解解闷。"

"你应该离开这个战场，敌人摸到你身后的时候，恐怕你连枪都不知道在哪！"斯宾塞挖苦他道。

"少校别担心，我手上的武器是最先进的，已经瞄你很久了。"他平静地说道："你来这儿干什么？政府背叛了你，你现在却又在帮他们？"

"放你的狗屁！"斯宾塞骂道："就象你什么都知道似的。"


上面有四名狙击手，要全部清除才能前进


在车站大楼的后面找到一台终端机


利用雷群穿越苍郁的大峡谷

"少校，你太爱管闲事了，再往前走的话，可能会发现一些你难以接受的事实。"那人说完便收线了，斯宾塞有种被人欺弄的感觉。

逆着溪流前进，溪流右侧有一处高岩，攀到顶部在石堆里找到道具（5/6）。溪流左侧有道瀑布的位置可以攀上去，站在山崖可以望到先前的花园车站大楼和第一座终端机，这里可收集到道具（6/6）。往前在河滩处遭遇敌兵，解决后黑掉第二座终端机，然后沿溪流往回走，由崖边跳上空中的水雷，一路攀跳到达对岸。

27.阿森松市公园4

（Ascension City Park 4）

道具收集：5　（总122/150）

出洞穴望到猩红如血的残阳，到左边的空地上拿道具（1/5），往前穿过岩洞走上一条林荫大道，沿道拾取道具（2/5）。来到大道的断处，注意右侧的石崖边有道具（3/5），那里是轻度辐射区，冲过去拿到迅速跳回。


前面的建筑便是档案馆了

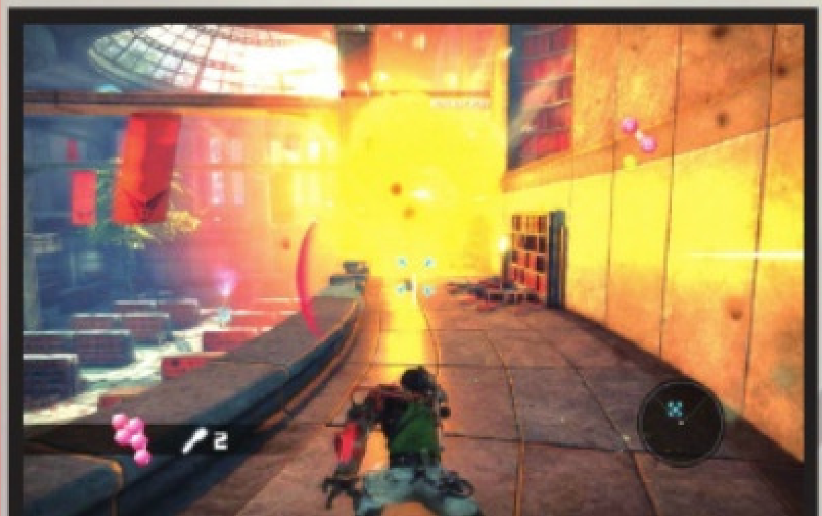
沿大道往回走，由一侧的阶梯走上去，望到红墙绿树格外的肃穆庄严，前面便是档案馆的所在了，乔说这里是世界上资料收藏最丰富的地方。来到档案馆前的大庭院，攀到记

念碑的顶端拿道具（4/5）。在庭院路口的左侧有根小树，用它攀跳到围墙上，这里是轻辐射区，迅速沿墙头往左跑，拿到道具（5/5），进入档案馆。

28.联邦档案馆（Federal Archives）

道具收集：2　（总124/150）

在档案馆里调查电脑，这时大批敌人入侵，立即上二楼，敌人会从两翼的楼梯处增援上来，多使用钩爪抛掷杀敌，一楼还会出现乔送来的武器舱，分


在档案馆里与陆续涌现的敌兵展开激战


多使用钩爪的抛掷技能快速杀敌

别有机枪和榴弹枪。在解决几批敌人后，跳回一楼拿榴弹枪，不久从天窗飞进来一群机械雄蜂，用榴弹枪打中它们一弹便可退敌，稍后还会出现一小拨敌兵。解决后跳到大厅的记念碑顶拿道具（1/2），不远处的钢梁上还有一只（2/2）。

走近电脑输入阿姆斯壮提供的密


在电脑终端上拿取核心道具

码，后面的冷冻舱打开，露出里面的一只核心装置，拿到它，档案馆的地面发生塌陷，由地洞撤离。

29.钻地蚯蚓（The Mohole）

道具收集：3　（总127/150）

沿漆黑的地洞前行，斯宾塞向乔的听妻子的消息，乔却不肯透露，只说他反正等了十二年了，现在也不急于一时，当任务结束，会得到所要的情报。这该死的乔，斯宾塞只有暗暗咒骂。

钻出洞穴贴着右侧走，在一块石头后面找到道具（1/3）。前行来到断崖，看到下面支离倾倒的高速公路，射杀士兵落下去，在桥底拿到道具（2/3）。沿公路往前跳，空中的道具（3/3）用绿色横梁荡到空中拿，须有足够的力量和速度。

来到停车场遭遇一条钻地机械蚯蚓，原来之前的那些螺纹洞穴都是它钻的。战斗分为两个阶段，第一阶段蚯蚓有两种攻击，一种是激光喷火，一种是钻地冲撞。喷火的时候它的头部护罩会打开，及时用枪打头部中央的光点，它会缩回地里，没有喷火的机会。将它的血打掉一半，机械蚯蚓会晕掉，在它发出吼叫的时候便拚力朝它跑，抓住它头部的亮点，它随即将斯宾塞甩向高空，使用致命坠落（E键加速）攻击它的头部。进入第二阶段，蚯蚓会多出一种冲击波范围攻击，发动一次会放射连续几次光波，可以原地跳跃闪开，若被打中两次便会死亡。最好的躲避方法是站在树旁，看它冲天闪电蓄力，就挂到树上，等冲击波消失再跳下来观察，直到它准备吐火，立即用机枪打它的头部（否则小树会被火烧掉），直到它再次晕倒，快速冲前抓头部，甩到空中用致命坠落，这条巨型机械蚯蚓也就彻底崩溃了。


在停车场出现一条钻地的机械蚯蚓


挂在树上躲避它的冲击波攻击


挂在树上躲避它的冲击波攻击

第二幕　第三章

30.阿森松市港口1（Port Anderson 1）

道具收集：3　（总130/150）

来到隧道遭遇成批的士兵，多抓东西来砸，或采用抓人打人的方法战斗。前行有一道蓝色屏障，附近有机甲兵，在左侧的垃圾堆里可找到道具（1/3），先在外围清光杂兵，再上前打机甲兵。

解除屏障继续走，有大队士兵冲出来，扔手榴弹轰两下再换枪，往前走拐到右侧车道，转身拿道具（2/3）。继续前行，在左侧车道的天花板上有道具（3/3），前方便是出口。


在幽暗隧道中穿行

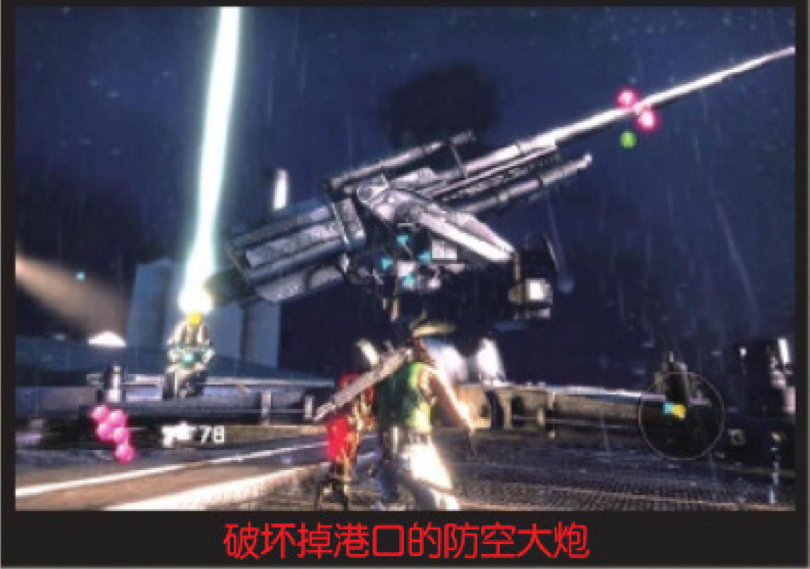
31.阿森松市港口2
（Port Anderson 2）

道具收集：6　（总136/150）

来到港口看到波涛汹涌的大海，月亮被乌云遮掩，黯然惨淡。清凉的雨丝洒落地面，发出沙沙的声响。攀爬到桥上的拱梁的最高端，找到道具（1/6），


波涛汹涌的码头，月亮惨淡无华


飞行机甲跳到空中发动波动拳，机枪打它后背的弱点


破坏掉港口的防空大炮

然后往桥左边的屋顶跳落，在最层的一个小屋顶找到道具（2/6）。

往前跃进炼油厂的八号车间，解决一群士兵，观察左墙顶部有缺口可以跳进去，这里是个隐密的夹层空间，里面可找到道具（3/6）。穿出车间，在空中出现会发射波动拳的飞行机甲兵，他们最喜欢的攻击方式是升到空中蓄力发动光球攻击，利用障碍物或移动闪躲。在他们升空蓄力的时候用机枪射击，他们会中止攻击并旋转，露处后背的弱点，瞄准红光的部分打会扣血，如此反复便能解决他。除了发动必杀外，千万不能和他们近身攻击，否则会死得很惨。如果子弹打光或损血严重，可以退回到先前的车间去补给和恢复。

解决三名机甲兵后，跳到高层平台，可以看到浮在空中的道具（4/6），荡过去拿取。往前来到有防空高射炮的屋顶，解决掉一群守兵，在相邻建筑的天台边缘拿道具（5/6）。上前用控制台将高射炮破坏掉，黑掉旁边的终端机。

穿过之前的八号车间，利用海面上的悬浮水雷跳到下一区域，找到第二座防空炮的位置，解决两只波动拳飞行机


又是与机甲兵的战斗

甲兵和一只激光炮机甲兵，还有一些零碎的杂兵，然后上前破坏防空炮。黑掉第二台终端机，利用空中的水雷跳到海中的钻井平台上，往不要下去，往前到建筑边缘往右下瞧，从水面的垃圾堆里找到道具（6/6），然后由屋顶破洞进入隧道。

32.阿森松市港口3
（Port Anderson 3）

道具收集：7　（总143/150）

跃出隧道来到一间厂房，外面轰闪雷鸣，不时将屋里映得亮如白昼。跳到墙边的机器上拿道具（1/7），攀到屋顶遇到一只飞行机甲兵，将他打爆往前面的巨型油罐攀援，发现被几名狙击手瞄着，跳到油罐拿到乔送来的狙击步枪，将两名狙击手清掉，这时可以着手空中的道具（2/7），从管道末端荡过去拿。

由油罐纵身跳落斜拉钢铁大桥，清掉敌兵攀至支架的顶端，在右侧拿道具（3/7）。前面是一道蓝色电磁屏障，在这里遇到两名猿猴机甲兵，附近没有可用作投掷的东西，但上方有两根管道，可以攀到上面使用致命坠落来将他们震晕，然后抓住背后的弱点用脚踢，等他们起身再跳回管道去，如此反复将他们解决掉。

由打开的门进车间，解决杂兵后黑掉终端机，利用水雷荡到油罐区，这里还会遭遇狙击手，在第一只蓝色油罐的边缘拿到道具（4/7）。往前到有武器舱的油罐补给，拿到榴弹枪，这时会有两只光波拳机甲兵出现，躲到管道下面，瞅准他们转身露出弱点的时候抓住飞踢，或者用手枪将他们的蓄势姿势打断，趁转身之际换榴弹枪轰。解决他们后再清掉附近的另一名狙击手，拿右手边空中的道具（5/7）。

往前利用空中的输油管道跳到一间厂房，穿到另一边，小心狙击手，攀到屋顶拿道具（6/7）。往前优先解决两名狙击手，然后前往最大的那座油罐，有很多的输油管通向它，在顶部的两道管道中间藏着一只道具（7/7）。

沿着长长的输油管道架成的桥前行，遇到了联邦安全署的上司乔，斯宾


炼油厂里仍然埋伏有狙击手


乔在拿到核心道具后露出了真面目



塞将那只核心道具踢给了他，他打开保温装置露出了嘿嘿的轻笑，说道：“我就知道你能行的！”

斯宾塞道：“你满意了吧！”

“还行吧。”乔拿着核心转身，随手扔给了斯宾塞一样东西，原来是一副黄金面具，斯宾塞蓦地想起当初看到那个面具人和希特勒说话的一幕，心中震惊万分，乔竟然是和希特勒一伙的！

“蠢蛋！你连爱国者和叛国者都分不清楚，怪不得现在还不知道艾米丽的下落。”说罢，几架飞机靠了过来，乔走向机舱。


复活改造后的希特勒，轻松接住了斯宾塞的攻击

斯宾塞连忙朝他发射钩爪，希特勒的身影晃到了身前，他的躯体已全身改造成了钢铁结构，轻易地将钩爪弹了回去。机舱里的麦琪失声惊叫，被乔一拳击倒……


斯宾塞趁机攀上一架战机

战斗机呼啸升起，斯宾塞连忙跳到一架护卫机上，朝希特勒和乔的战斗机追赶……

第三幕

33.铁翼飞将（The Buraq Armade）

道具收集：0　（总143/150）


操纵战机追击希特勒和乔

这一关没有道具收集，斯宾塞要做的是利用护卫机群来追赶最前面的飞机。首先抓住飞机背部闪亮的盖板，按F键将它拉掉，再抓住这个位置就可以操纵飞机的行驶方向了，等接近下一架飞机的时候，纵身跳过去，再控制这架飞机去接近下一架。途中会有敌兵乘着飞行器追逐攻击，可以掏枪打，也可以干脆不理，他们是杀不光的。

斯宾塞跳进机舱，一拳击倒了乔，怒喝道：“我老婆到底在哪里？”这时，希特勒把麦琪给抛下了飞机，斯宾塞连忙抛出钩爪搭救她，钢手钢脚的希特勒冲到了舱门口，恶狠狠的一脚将他踢了下去，说道：“请允许我告诉你一点，


希特勒一把将麦琪扔出机舱


希特勒一脚将斯宾塞踢了下去



有瑕之璧

■四川　砒霜

自从很多年前《生化危机》横扫了游戏业界以后，整个生化题材的游戏的市场就被彻底激活了，很多厂商蜂拥而上，制作了大量的打“生化牌”的游戏，同时由于游戏市场的大卖，在电影方面，欧洲和美国也推出了很多生化题材的电影。不过这些辉煌都属于从前了，随着这几年各方面都是开始不景气，生化题材的游戏也难得出现精品了，虽然《生化尖兵》从各方面游戏设计时候的出发点来看，都是不错的，但是最终实现为正式版游戏的时候，却有太多的缺陷或者遗憾。

任何第一次玩这个游戏的玩家，在刚进入游戏的时候，都会出现一个非常直观的感觉：这个游戏里的世界是如此的庞大，在感觉上就好像即使什么都不做，只是探索游戏世界都得费很多时间。这样的一个看起来庞大的游戏世界的好处就是给游戏带来了更多的神秘感，以及给玩家造成一种“大片”的感觉。如此设定再加上基本上等同于地图完全开放的设定，极大地丰富了游戏的可玩性。

但也许就是因为游戏的世界确实太过庞大了，造成了制作小组可能确实因为心有余而力不足又或者是为了切合“生化”这个主题，使得在一个庞大的游戏世界下，实际可以探索的范围确实又有很大的限制，因为整个游戏世界随时随地都被称为“辐射”的蓝色毒云笼罩，无论是城市、乡村还是森林，而且这

斯宾塞先生，肉体可是相当脆弱的！”



34.灰烬城市
（Ash City）

道具收集：2 （总145/150）

斯宾塞和麦琪一起坠落到地洞中，看起来两人都安然无恙。麦琪坐在石块上，神色有些黯然：“不知道我做过的事害死了多少人。”

“你早就不该那样做。”斯宾塞测试了一下机械手臂，说道。

麦琪凝视着他，眼中浮起水雾，无限酸楚地说道：“我又能怎么做？生化士兵曾是我唯一过活的希望，我尝试用改造后的双腿来解决任何的难题。可是，我感觉被骗了，乔只是把我们当成了武器和工具。”

斯宾塞宽慰着她：“勇敢点，麦琪，别忘了你还是名战士。”

麦琪情绪稍稳，向斯宾塞问道：“你老婆倒底发生了什么事？”

“当我在战斗中炸掉手臂的时候，没觉得有多么痛苦，但艾米丽的离去却让我痛彻心肺。我想她想要的是一种平静的生活，而不是和我一起麻烦不断。”斯宾塞怅然说道。



两人坠落到山谷，看起来皆安然无恙

就在这时，一道人影幽灵般站了出来，是身穿白衣的狙击手，他的眼睛经过改造，看来也是一名生化士兵。斯宾塞连忙掏枪，喝道：“你是谁！从哪儿冒出来的？”



正聊着，一名白袍狙击手出现在面前

那人表情平静，很有狙击手的气质，说道：“曾经和你一样是TASC的成员，现在，我和你也是一条战壕的了。”

斯宾塞神色一凝，忽地想起一个人来，道：“你就是一路上想杀死我的那个狙击手？！”

“如果我真的要你死，你现在已经不能站在这里说话了！”那人的脸上写满了骄傲：“我曾经和你敌对，但是我改变主意了。”

这时头顶传来轰然巨响，一个庞大的身影若隐若现。麦琪说道：

个蓝色毒云遇见了以后玩家不避开还不行，碰到立即就会挂掉。

《生化尖兵》这个游戏是以“生化”这个主题来构建的整个游戏，但是又和一般的同样题材的游戏不一样，游戏中不会出现大量那种只有半个脑袋的丑陋敌人，而真正体现出“生化”这个主题的是游戏中主角的那个无所不能的“生化手臂”。

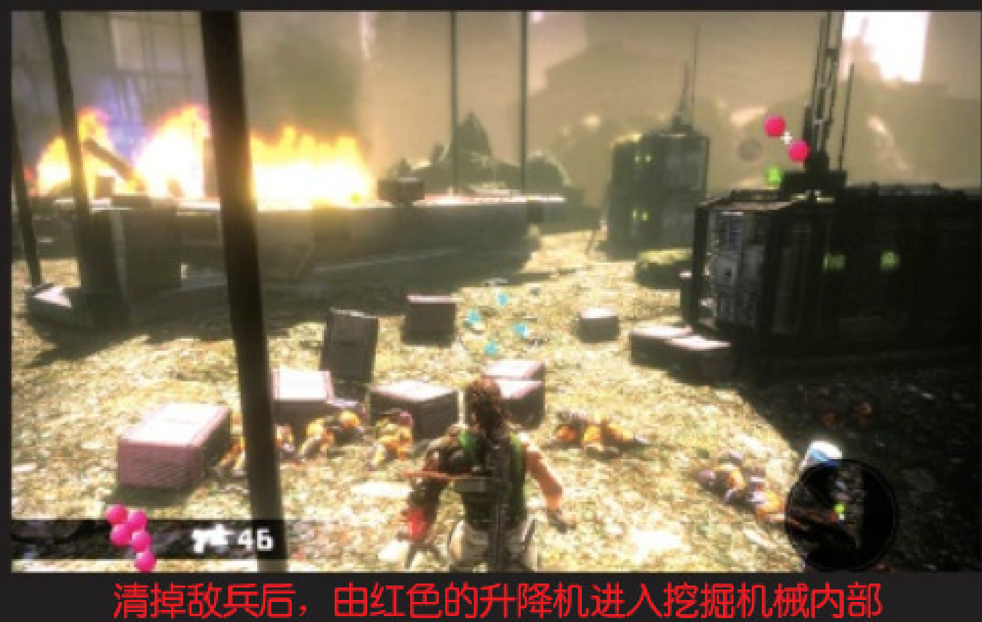
其实“生化手臂”作为游戏中最闪亮的亮点，从创意和一些作用上来说是抄袭了“蜘蛛侠”。“生化手臂”在某种程度上可以说是游戏中主角最主要的移动手段，利用“生化手臂”，做攀爬稳固钩，甩到电线杆，树枝或是任何看起来兼顾的梁柱上，然后像蜘蛛侠那样荡几下秋千，就飞到目的地了。如果玩家是“蜘蛛侠”的忠实FANS，这个设计肯定是他们的大爱。“生化手臂”的系统非常的灵活，通关整个游戏后可以发现，只要不违反物理定律或者影响关卡设计，任何东西都可以被抓住，特别是在游戏里彻底适应这种模式以后，之前很多看起来“不可能的任务”瞬间就变成了一切皆有可能。

正是因为“生化手臂”这个设计太过于抢眼了，造成了游戏的射击系统简直只能用失败来形容，“蛋豆”式的手枪不仅造型奇丑无比，而且声音效果也是不堪入耳，开机枪以后就完全失去兴趣了；同样在其它游戏里很激情的榴弹炮和火箭筒，到了《生化尖兵》尖兵里都变的有一点点“生化感”了，丝毫体现不出那种杀戮的乐趣。所谓，无论是低级武器还是高级武器，都不如原生的“生化手臂”。

作为一款直线型通关的动作类游戏，《生化尖兵》还是加入了多人模式，不过由于在单人模式下很多问题就出现了，直接导致了游戏的多人模式质量也不高。在多人的游戏模式里，依然还是只能用“生化手臂”才能感觉多一点游戏乐趣，但是制作单位却很短路的取消了使用“生化手臂”大力扔东西的功能，只能用“蛋豆”式的手枪来射击对方。

也许真的是游戏还在开发的时候放出的都是游戏最优秀的一面，造成大家对《生化尖兵》的期望值实在太高了，才导致了现在对游戏是失望占据主流，虽然游戏无论从题材还是从“生化手臂”这样比较优秀的游戏系统设计来看都是不错的，但是其它方面的不足使得游戏就像一个半成品一样，看来《生化尖兵》要想接过生化题材游戏这杆大旗，差距还真的不止一点点。


这个人的眼睛经过改造，看来也是生化士兵的一员


清掉敌兵后，由红色的升降机进入挖掘机械内部

“斯宾塞，我们一起去避难所吧！”

摇摇头，斯宾塞道：“你们先走，我还有点帐没有算！”

攀跃至城市街道的废墟中，回身望向洞口的上空，那里有只道具（1/2），要利用路边的灯柱荡过去拿。进入隧道时收到阿姆斯壮的信号：“斯宾塞，怎么回事，你这混蛋把那核心装置扔哪了？”

斯宾塞应道：“听着，阿姆斯壮，我们都被乔耍了，他是个叛国者，是那群恐怖份子的首脑，是他下令炸掉的阿森松市，派我去回收核心装置只是个骗局！”

“乔是叛国者，他可是名英雄啊，你当我是傻瓜吗？”阿姆斯壮难以置信的说道。

“爱信不信，你想一下，和他最后一次通话是什么时候。”

阿姆斯壮将信将疑，说道：“哦，那也没关系，事到如今，我们只有发动总攻了！你最好找个防空洞躲躲先。”

“阿姆斯壮，别给我扯后腿了，我现在就去亲手宰了他，想谢我的话，以后吧！”

穿过隧道，左手边是一座挖掘工地，空中是那只庞大的蜘蛛状挖掘机械。扔手榴弹炸掉边缘的一群敌兵，再解决下面的零散几名杂兵，搜索一侧的石堆，在后面找到道具（2/2），然后由正中的红色升降机攀升到挖掘机内部。

35.挖掘机
（The Constructor）

道具收集：2 （总147/150）

通往停机坪的路被封住，此时要前去破坏动力机构的三座冷却装置。摧毁冷却装置的方法：先在高处引波动拳飞行机甲兵过来解决掉，清完杂兵再跳落下去，拉动闪亮的面板再按F键扔掉冷却罐。在平台上有三个武器舱，里面的补给很丰富，多多利用。在机械建筑中央的巨大红色抓钩上有一只道具（1/2），另一只在武器舱附近的深井空中（2/2）。

摧毁掉三座冷却装置，此时可以迎战机器将军希特勒了，注意他的近身攻击很强，尽量和他保持距离。希特勒罗嗦得像个婆娘，每当他讲完一通废话，也就意味着他的攻击马上开始了。他的远程攻击方式有两种，一种是身上发白光，跳跃砸地攻击，这时要在他即将落地的一瞬跳起，避开冲击波，然后迅速转身，利用他僵直的时机抓住身后的弱点狠踢。另一种是身上发红光，快速冲刺攻击，这时要往一侧翻滚（Ctrl＋方向键），同样抓住他僵直的瞬间攻击。他僵直时间尽管不算短，但能利用的不算久，下手稍慢会遭受他弹出的护体冲击波伤害，在他落地后得迅速下手，错过时机就得等下回了，不必贪功，以免前功尽弃。


先将三座冷却装置破坏掉


这里的武器补给很丰富


和改造后的希特勒展开对决


往他的嘴里塞进一枚手榴弹踢下平台

打掉他的六成血，他会召唤机械雄蜂助战，在开始用榴弹枪或机枪随便打一下，随后还是将注意力集中在希特勒身上，连续翻滚以减少伤害，再踢中他两次就结束战斗了。希特勒自爆成数段，斯宾塞将一枚手榴弹塞进他的口中，说道：“我看你这次还能不能复活！”随后一脚将他踢了下去……



36.拱顶（The Vault）

道具收集：3（总150/150）

来到峡谷，先解决掉两只猿猴机甲兵，跳上右侧的石崖，这里有很丰富的枪械补给，不过跳下来会



激爽体验的关卡，武器弹药充足，再多的敌人也是小菜一碟



出口就在前方，前去进行最后的战斗吧

遭遇大批士兵的攻击，火力比较猛，用榴弹或手榴弹轰完再清场。在左侧石崖上藏有道具（1/3），拿完继续前行，在一处哨所又有丰富的武器补给，这里的敌人只有零散几个，杀完往右边的乱石丛中找到道具（2/3），然后再来到出口的大门前，移动左边的铁箱子，找到隐藏的最后一只道具（3/3），至此，游戏中的所有道具收集完毕！

37.终极决战（The Final Battle）

来到生化士兵改造实验室，斯宾塞调取电脑里的资料，看到他的生化手臂里竟然有艾米丽的意识体，很是震惊。这时工厂里响起了广播声："秃鹰计划已经启动，准备发射！"

沿走廊清理大批的敌兵，途中乔在频道里喋喋不休的絮叨着：

"你确实帮了我不少忙，斯宾塞，我得感谢你。我们曾经煞费苦心的制造机器人，希望它们象人一样聪明，结果证明这是条死路，所以我们才开始改造人。要使改造的部件发挥强大的作用，我们需要在里面植入催化意识，这种意识能和宿主的产生共鸣。我们把艾米丽的意识植进你的生化手臂里，她的思念羁绊是如此的强大，你才会这般的强悍。现在明白了吧，艾米丽一直就在你身边……"



斯宾塞在实验室里查阅资料数据，看到了妻子的名字



乔驾驶一副飞天机甲



纵身到机甲的后背，拆掉它的机械翅膀

进入大厅见到乔，他驾驶着一副飞天机甲腾空而去，斯宾塞连忙抛出钩爪攀住机甲，如影随形。与机甲展开近身搏斗，按QTE提示操作，屏幕上的L表示的是方向键（WSAD），B是F键，因此按提示一边按住方向键，再连续按F键即可。拆掉机甲的几片翅膀，随后坠落，迅速再次抓住机甲，适时攀到机体上面，否则乔会割断绳索掉下去。



斯宾塞质问乔对艾米丽做了什么



一记重拳挥向机体上的核心道具



无力的斯宾塞坠入无尽的深渊

斯宾塞拆掉机甲的翅膀，打断了它的头，最后他被机甲紧紧的勒住了腰，动弹不得，几近昏迷，这时斯宾塞似乎听到了艾米丽的呼唤："斯宾塞，我一直没有离开你，真正迷失的，是你……"

"我从未想过把你也卷进来。"

"没关系，我会永远和你在一起！"

斯宾斯瞬间力量爆发，拚命用头颅砸开舷窗，撞得乔头破血流，然后奋力一拳击向机体里的那枚核心装置……白光闪过之后，机体分崩离析，斯宾塞鲜血满面，慢慢地阖上了双眼，无力的身躯如同一片羽毛坠落下去，坠入无尽的黑暗深渊……

《静物2》剧情攻略

Still Life 2

■游侠 神之影

为什么要玩这款游戏

连环杀人案件、凶手遗留文字、血腥凶案现场……这些均是电影《七宗罪》的拍摄手法，游戏制作小组Microids似乎对这部电影情有独钟，开发《静物》时，不仅引入经典桥段，打造游戏版"七宗罪"外，还为游戏营造了更为直观的恐怖气氛，例如破旧的旅馆、凌乱的房间、地上长长的血迹和悲惨死去的妓女等等。扣人心弦的剧情和关系错综复杂的犯罪嫌疑人，让大家过了一把侦探瘾，充满悬念的结局也让大家互相猜疑着凶手究竟是谁。

随着《静物2》的推出，这个悬念终于要解开了，究竟凶手是不是你之前猜测的？案情最后发展如何？全新制作的《静物2》是所有解谜冒险迷不可错过的佳作。

良品 总评 7.0 大众软件游戏分级 POPSOFT

制作	Gameco Studios
发行	Microids
类型	冒险解谜
语种	英文

文化包容性	6.5
上手精通	6.5
画面	8.0
音效	9.0
创新	7.0
剧情	7.0

前作剧情回顾

在前作故事中，维多利亚被派遣到芝加哥调查一起妓女连环谋杀案件，由于一直找不到线索，只好趁圣诞节假期返回芝加哥郊外的家中休息片刻。在偶然情况下，维多利亚翻阅了祖父遗留的档案，发现祖父也曾调查过一起连环谋杀案件，那起案件居然与她现在调查的案件有着惊人的相似之处。于是，通过祖父的线索提示和一连串的仔细调查，维多利亚最终找到了凶手，可惜凶手被捕前中枪掉入河中生死未卜。由于未打捞到尸体，且只找到一副银色面具，这个结果让维多利亚仍未死心。

序幕 洛杉机酒店

LOS ANGELES

2005年1月，刚辞去FBI工作的维多利亚疲惫地靠在酒店床边休息，周围凌乱堆放着芝加哥连环杀人案的各种资料和相片。手机铃声响起，把维多利亚从梦中惊醒过来，是FBI法医克莱尔打来的，两人一阵寒暄过后，又谈起芝加哥连环杀人案件，由于案情没有任何进展，FBI负责人托德不得不终止此案件的调查，心有不甘的维多利亚也只好退出FBI独自调查。自从脱离组织，维多利亚发现自己所掌握的情报极为有限，便趁此机会向克莱尔索要FBI数据库的最新密码，好心的克莱尔则爽口答应把密码发送过去。

没过多久，维多利亚收到克莱尔的手机信息，得到数据库密码"96Ha)7Mn"，当她准备用手提电脑上网时，却发现电池严重不足，只能从床边梳妆台上翻出一块变压器（Transformer With Cord），将它接至桌子附近的插座上，给手提电脑提供外接电源。手提电脑正常运行后，维多利亚立即上网查找相关资料，偶然发现赫伯特·阿克曼（Herbert



此时的维多利亚已辞去FBI工作

Ackerman）当年的画像模特碧翠丝·艾伦（Beatrice Allen）跟马克·阿克曼（Mark Ackerman）曾有一个孙子，他可能是案情关键。紧接着，维多利亚用密码登入FBI数据库，找到碧翠丝私生子亨利·艾伦（Henry Allen）的资料，万万没想到的是，碧翠丝的孙子居然是自己的男友理查德……惊讶之余，维多利亚赶紧拨通理查德的手机，可惜没人接听。



维多利亚利用FBI数据库寻找新线索

第一章 旧屋脱险
IN THE KILLER'S DEN

2008年10月，又是一阵手机铃声，把沉睡中的维多利亚吵醒，还是克莱尔打来的，此时的维多利亚已成功侦破芝加哥连环杀人案，并重返FBI调查另一宗连环杀人案，凶手是一名被称为“东海岸杀手”的蒙面人。交谈过后，维多利亚打开电视，恰好看到电视台对东海岸杀手案件进行报道，记者帕洛玛·埃尔南德斯（Paloma Hernandez）声称FBI对此案件无任何进展。报道一结束，维多利亚立即与帕洛玛取得联系，要求她共享资源线索，可惜帕洛玛也没掌握多少信息。

与此同时，在旅馆刚跟维多利亚通完电话的帕洛玛听到门铃声响便跑去开门，但没料到拜访者居然是自己报道的东海岸杀手，吓得她惊慌失措逃进浴室，反锁在里面。狡猾的东海岸杀手并没有撞


东海岸杀手现身

门而入，而是对准浴室木门开了一枪，通过窟窿往里面灌入烟雾，将帕洛玛熏晕，轻而易举带着她逃离旅馆。

帕洛玛醒来后，发现自己身处一所破旧房屋内，而东海岸杀手就站在眼前，还拿着摄像机对着自己拍摄。此时，帕洛玛不断恳求对方释放自己，但均遭到对方无情拒绝。通过反复追问，帕洛玛才知道自己的信息是FBI特工詹姆斯·霍克（James Hawker）提供的，似乎他也惨遭东海岸杀手的毒害。谈话过后，东海岸杀手把帕洛玛锁在房间内，自己悠哉离去。暂无危险的帕洛玛则在房内寻找逃脱方法，她发现周围竖立着三块感应板，一旦身体越过感应板，脖子上的电子项圈就会释放出电流，满身伤痕的帕洛玛不得不寻找破解方法。只见帕洛玛走到梳妆台前，从抽屉里翻出一只指甲锉（Nail File），拿着它走到电视机附近，扭开四颗螺丝，打开感应板外壳，接着扯断电视机电源线，将其接至感应板上，最后拆下电视机收缩天线（Rusty Telescopic Antenna），用它启动门边的电源开关。一旦接通电源，感应板立即被电流击毁，电子项圈也失去作用。随后，帕洛


从卡车驾驶座处找到一部手机


帕洛玛利用电源破坏感应板

玛走到窗前，看着被钉得严严实实的窗户，随即从火炉旁拿起拨火棍（Poker）用力撬开木板，耗尽九牛二虎之力才将数块木板撬开，可惜窗户位于二楼，正常人难以安全跳落。无奈之下，帕洛玛把身后一张床垫（Mattress）拖了过来（需把所有道具放入橱柜内），从窗口往外扔出去，然后自己安全地跳落至床垫上，逃离旧屋。

来到前院，帕洛玛发现整个院子被电网围住，毫无逃生之路，只能另寻求救方法。透过卡车玻璃窗，帕洛玛看到里面驾驶座上放着一部手机（Cell Phone），便拿起拨火棍敲碎玻璃窗，伸手进去取走手机，同时还在座椅下方找到一把钥匙（Small Key）。手机到手后，帕洛玛立刻向维多利亚求救，结果却发现手机早没电了，只能在附近看看是否有充电器。来到卡车尾部，帕洛玛找到一个上锁箱子，用刚才那把钥匙试了下，居然能顺利打开，箱子里放着一张加油站发票和插着充电器的录音机（Charger And Voice Recorder）。得到充电器后，帕洛玛显得欣喜若狂，立即从房屋左侧的木材堆里抬起梯子（Ladder），将其架在刚才的跳落点，然后蹬着梯子爬回屋内。回到屋内，帕洛玛把充电器从录音机上拆出来，再把它接到手机上（需在物品栏中执行），然后插在门边的电源插座上。手机一经充电，帕洛玛立刻打给维多利亚求助，但她不知道如何描述这里是什么地方，只知道位于森林深处，附近有铁轨、卡车，还有一张圣乔治加油站的发票。就在此时，来势汹汹的东海岸杀手赶回房间，夺走帕洛玛的手机，并把她打晕在地。

第二章 现场取证
INVESTIGATION AT THE MOTEL

得知帕洛玛遭绑架后，维多利亚立刻赶往帕洛玛所住的汽车旅馆寻找线索，随行人员还包括一位黑人同事加里斯（Garris）。在案发现场，维多利亚借助加里斯带来的分析箱（CSIA Field Kit）对现场可疑点进行采样（先观察可疑点，鼠标变成蓝色才能进行采样）。

地板：在床边地板上，有一只沾有咖啡的脚印，用指纹扫描器（3d Fingerprint Scanner）采集这只脚印，通过数据分析得出凶手所穿鞋子为10码；

电话：在床头柜上，凶手通过电话留下了一段录音，用手机将其录起，通过电脑分析得出此段声音与东海岸杀手的声音一致；

遥控器：在床底边缘，有一个电视遥控器在地板上，先用除尘粉（Dusting Powder）对其粉刷一次，再用指纹扫描器采集指纹，通过数据分析得出是帕洛玛的指纹；


熟悉分析器的每一个工具

手提电脑：在电视机前，一台手提电脑翻倒在地，用电脑钥匙（Computer Key）插入手提电脑内，取得里面的文件，通过电脑分析得出该文件是帕洛玛的案件记录；


对每一个可疑点都进行调查

箱子：在浴室旁的橱柜里，放着一个上锁箱子，先找加里斯询问开启方法，得到开锁器（Electric Pick Gun）后打开箱子，可在里面翻出一张光碟。接着，把光碟拿到电视机旁播放，放出帕洛玛对詹姆斯·霍克的采访片段。

门锁：在浴室门锁处，似乎留有一些纤维，用取样钳（Sampling Tongs）将它夹出，通过化学分析得出纤维里含有轻微的氯；

排气扇：在浴室内的排气扇上，用电子鼻（Electronic Nose）对其采集一些气体，通过化学分析得出空气里含有瓦斯成分；

洗手盆：在浴室内的洗手盆上，有一丝血液的痕迹，先用喷雾（Revealing Spray）令血液显形，再用取样拭子（Sampling Swabs）采集血液，通过化学分析得出是O型血，再通过数据分析得出是帕洛玛的血液。

调查到这里，维多利亚已经可以重绘东海岸杀手是如何绑架帕洛玛的。就在此时，维多利亚的手机突然响起，是帕洛玛打来的，她被东海岸杀手困在一所旧屋内……

第三章 死亡考验
DEADLY TESTS

醒来的帕洛玛，发现自己身处于地下室一间卧室内，周围依然是破烂不堪。这时，远处地板上的手机（Charged Cell Phone）突然响起，帕洛玛以为是维多利亚打来的，赶紧跑过去接听电话，尽管手机附近有着不少玻璃碎片，帕洛玛还是忍痛拿起手机接听，可惜对方并不是维多利亚，而是东海岸杀手，他一直监视着帕洛玛，看她如何逃离自己设计的陷阱。

刚讲完电话，帕洛玛突然觉得身体有些不适，经东海岸杀手一番解释，才知自己中毒了。尽管情况危急，帕洛玛还是显得比较冷静，她发现卧室角落放着一只急救箱，便迅速走到床头，把床推了过去，并踩着它打开急救箱。箱内放着4支试剂（Test Tubes），帕洛玛随手拿起一只喝了下去（需在物品栏拆开，只有两是随机解药，建议存档逐个试试），结果奇迹般解开了剧毒。逃过一劫后，帕洛玛开始考虑如何逃出这间卧室，她把床垫拖到门边盖住玻璃碎片，试图打开铁门，可惜上锁了。没过多久，帕洛玛在床边铁栏下方发现一只断手，似乎手里放着一把钥匙，她立即在周围寻找能撬开铁栏的硬物，最后在床底找到一根踩断的铁棍（Metallic Tube），使用它撬开铁栏，铁栏下方果然是一把钥匙，只是还有几只老鼠撕咬着断手，暂时无法取走钥匙。帕洛玛灵机一动，跑到铁门旁边，从盒子里翻出一把内六角扳手（Hexagonal Key），用它撬开附近铁柜，拿起里面的干粉灭火器（Dry Powder Extinguisher）对准老鼠喷去，赶走这群恶心的老鼠。就在这瞬间，帕洛玛迅速伸手下去取走钥匙，并用它打开铁门离开卧室。

来到隔壁电椅室，帕洛玛发现此房间拥有数道铁门，中间还放着一张电椅。由于电椅缺乏动力，帕洛玛检查墙上的



铁栏下方有一把钥匙，可用它打开卧室铁门


将电椅调整至对着“PALOMA 129”的方向

电源箱，但她一碰电源箱便立即触电。看着漏电的电源箱，帕洛玛想起墙壁另一侧的保险盒，于是走到卧室，拿起干粉灭火器对着保险盒猛喷，使其短路跳闸。接着，帕洛玛回到电椅室，按动门边开关，打开电源箱拉上电闸，身后传来的嗡嗡声说明电椅已恢复正常。不过，帕洛玛脖子上的电子项圈会与电椅感应，使她遭受电击，她只能想办法将其解下。稍后，帕洛玛在电源箱底部找到一条铁丝（Iron Thread），觉得可以用它解开电子项圈，便拿着铁丝走到卧室，对着镜子慢慢破解，项圈上有四个开关，用铁丝每捅一下就会点亮一处，帕洛玛认为卧室铁柜表面的数字“2324”可能就是密码，便按顺序分别按动2、3、2、4次，结果神奇地解开了电子项圈。返回电椅室，帕洛玛顺利坐上电椅，发现右手位置有一个把手和一个铁盒，把手每推动一次，电椅就会顺时针转动一次，照射出来的荧光灯还会使铁门上的文字显形，帕洛玛转动几次，直到对准一道写着“PALOMA 129”的铁门，她猜测这道铁门就是出口。不过，铁门没任何反应，帕洛玛只好打开铁盒看看，她发现里面的压力表还需调整，便立即按动按钮进行调整（红色拉杆拉至-1位置，5伏转动二次，50伏转动一次，20伏转动一次）。调整完成后，帕洛玛按动红色开关启动电椅，随着头顶传来“兹”的一声，眼前铁门立即打开了。

离开电椅室，帕洛玛沿着台阶走进二楼手术室，只见手术室墙上写着“PE”两个字母，帕洛玛觉得这堵墙有些蹊跷，便打开台阶附近的柜子，找到一个空喷壶（Empty Spray），接着在手术台上取得一包黄色粉末（Powder Kevealer），并将两者组合在一起，然后拿着它返回卧室，在洗手池前将喷壶装满水，最后用它对着PE两个字母喷去，墙壁很快出现“press here”的字样。随着其他字母的出现，手术室的毒气陷阱也被启动了，东海岸杀手提示帕洛玛只要打开电子门即可解除毒气陷阱。看着旁边的藏尸柜，帕洛玛认为密码就在这里。根据录音机和记忆卡的提示，帕洛玛得到1022、0229、0113三组密码，并在门边电子锁上分别输入这些密码，每次输入都会打开一个藏尸柜，里面的尸体上还挂着一张标签，第一张标签写着麦克弗森（P）、第二张写着埃尔南德斯（E）、第三张写着霍克（H）。得到这三个字母后，帕洛玛迅速跑到墙壁前，按动PEH三个字母，成功让毒气陷阱停了下来。随后，帕洛玛打算打开另一道铁门离开，结果却发现里面是一堵墙，东海岸杀人称自己还没设计好下一个房间。尽管如此，帕洛玛认为手术室应该还有其他出口，她对准手术台旁边的公牛木板敲了几下，觉得传来的声音有些怪异，似乎里面是空的。为了瞧个究竟，帕洛玛拿起灭火器对着公牛木板砸了过去，里面果然是一个秘密通道，可惜光线不足，只能摸到一个小孔，它似乎是用来插电灯泡。此时，帕洛玛想起电椅室电源箱内有一盏小灯泡（Small Bulb），便找来安置上去。点亮通道后，帕洛玛取下



墙上的毒气陷阱，按动PEH可解除陷阱

前方铁板，发现里面的保险丝早已断开，便拿起附近的手术器械（Surgical Instrument）卡住上层，然后用铁丝当保险丝连接下层。通道恢复正常后，帕洛玛借助小升降机逃至一楼厨房，兴奋的她直接从厨房后门逃离，可惜刚走下阶梯就被人打晕在地。

第四章 空屋调查
AN EMPTY HOUSE

根据帕洛玛提供的线索，维多利亚确定了旧屋的位置，并搭乘直升机迅速赶往那里。刚走出直升机，维多利亚发现当地警察已在旧屋前院严阵以待，其中还包括女警长凯特·霍洛威（Kate Holloway），维多利亚与她交流了一下，得知此栋房屋属于前参议员霍华德·卡森所有，他早在20年前自杀身亡，这栋房屋也就沦落为弃屋。交流过后，维多利亚喊上加里斯对旧屋展开地毯式搜查，看能否找到帕洛玛留下的线索。（以下为必须检查的地方）



调查前院，主要调查车胎痕迹

前院轮胎：在大门附近，有几道很明显的轮胎印，用指纹扫描器采集其中一道轮胎印，通过数据分析却未能得出结果，打电话给克莱尔才得知是摩托车轮胎印；

后院拖车：拖车车牌看不清楚，可用湿海绵擦干净（干海绵在浴室洗手盆获得，通过地下卧室洗手盆弄湿），得到车牌号码RZZ354，可让克莱尔追踪此车牌号码；

客厅保险箱：在书柜上，放着一个黑色保险箱，用除尘粉对着键盘粉刷一次，只有几个键位存在指纹，并推算出密码为“19A46”，用此密码打开保险箱，里面放着一份电影剧本和一个小箱子，先用除尘粉对剧本粉刷一次，再用指纹扫描器采集指纹，通过数据分析发现指纹库没有这个指纹，可呼叫克莱尔打印这份剧本；取出小箱子，用开锁器将其撬开，里面放着几束头发，都是遇害者的；

厨房升降机：在冰箱附近的墙壁上，找到一个秘密通道，不过通道内的升降机出现故障，暂时无法使用，稍后可用绳子接上（绳子可在后院拖车上找到），用来从手术室返回厨房之用；

地下室黑板：搬动黑板能发现后面的秘密通道，可在附近工作台找来


调查客厅，主要调查保险箱


调查地下室，主要调查黑板

铁锤（Demolition Mass）将它砸开，可从那里进入手术室，要稍等一段时间才能使用；

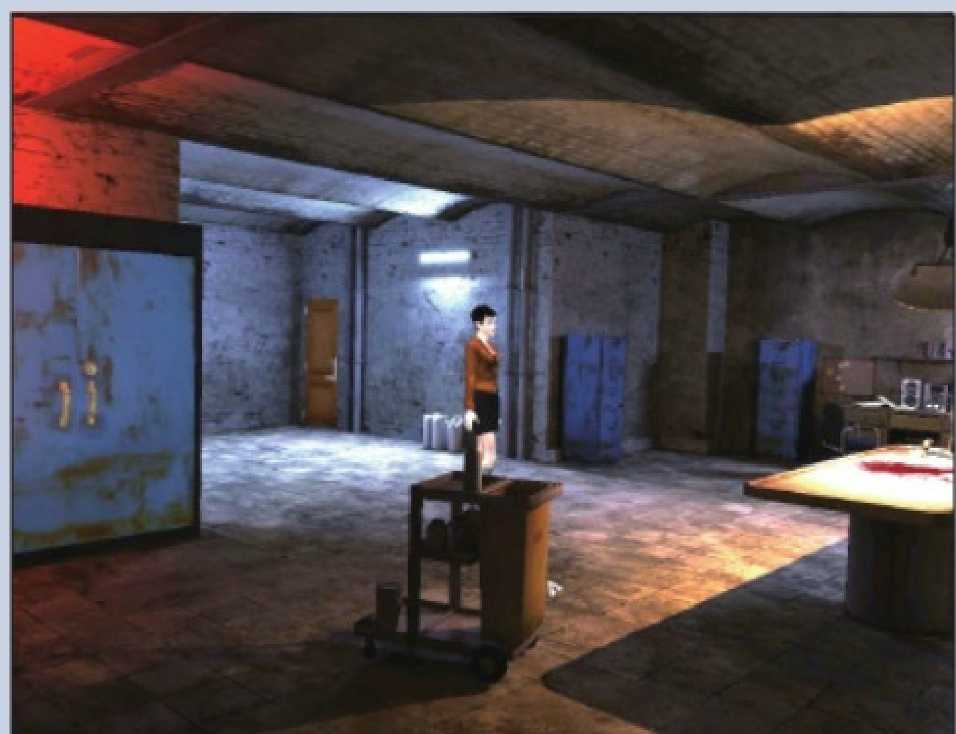
天台口香糖：在天台地板上（用铁锤砸开门锁），有一块被嚼过的口香糖，用取样钳将其夹起，通过化学分析和数据分析发现没有这个DNA数据，可发送给克莱尔继续查询；

手术室外套：在墙壁上，挂着一件沾满鲜血的实验外套，用取样拭子采集血液，通过化学分析得出是A型血，数据库并没有此血液的数据，可让克莱尔查询此血液的来源；

手术室铁管：在实验外套旁边的铁管上（从黑板通道爬上），留有一丝血迹，用取样拭子采集血液，通过化学分析得出是B型血，再通过数据分析得出是受害者迪金森的血液；

地下卧室药箱：打开卧室药箱，里面一条毒蛇咬了维多利亚一口，只能用浴室药箱内的药品（Anti-venom Serum Box）才能解毒；

调查期间，维多利亚从女警长口中得知当地一名猎人安德森失踪了。尽管女警长多次阻挠调查工作，但在维多利亚威逼之下，她还是老实交出了地下实验室的电子钥匙。在女警长的指示下，维多利亚跑到地下室的楼梯拐角处，由于光线严重不足，只能在墙壁上摸到一盏空油灯，维多利亚也只好从后院红油桶处找来汽油，在客厅壁炉上找到火柴，先给油灯加上汽油，再用火柴（Match Box）将其点燃。在油灯照亮之下，维多利亚


调查实验室，主要调查工作台的抽屉

发现楼梯右侧有一道电子门，便挪开门边门板，用电子钥匙打开。在地下实验室内，维多利亚用开锁器撬开办公桌的抽屉，在里面发现一张采购清单，她立即向克莱尔汇报清单情况。不仅如此，维多利亚还想使用旁边的电脑，但无奈缺少密码而无法使用。分析所有线索之后，维多利亚跑到前院吩咐加里斯将二楼密室的电子门撬开，而自己等待克莱尔的分析报告。没过多久，克莱尔打来电话，称已经确认嫌疑人的身份，是戴维·卡森（David Karson）。与此同时，加里斯也成功撬开二楼密室的电子门……

第五章 真相大白 WAKING DREAM


调查理查德的画室，找出真相

回到2005年，维多利亚得知理查德是马克·阿克曼的孙子之后，立即动身赶往理查德的画室。在那里，维多利亚喊了几声理查德，依然没人呼应。于是，维多利亚对画室四处巡视，发现橱柜和文件柜都上锁了，便在洗手池旁的木板上找到一件弯曲工具（Flexible Modeling Tool），在一张木桌上找到另一件锋利工具（Sharp Modeling Tool），并将两件工具组合成一个开锁器。接着，维多利亚用开锁器打开文件柜，里面放着几封马克·阿克曼的信件；当维多利亚打开橱柜时，惊讶地翻出杀手斗篷（Killer's Cape），她简直不敢相信这是事实。就在此时，理查德从身后出现，他承认自己是马克·阿克曼的孙子，马克·阿克曼的行为给他带来了很大的影响，这也是促使他走上同一条道路的原因。

第六章 强强联手 REUNION

回到2008年的犯罪现场，维多利亚与加里斯一同进入二楼密室内，里面似乎曾发生过火灾，被烧得破烂不堪，维多利亚见一台电脑并未完全损坏，想利用它查看闭路电视对这个房间的录像，不过电脑还缺少电源，只见维多利亚从桌底下找到一个变压器（Transformer without Cord）和一条电线（Transformer Electric Cord），将两者插在一起接至电脑上，并从地下室的工作台搬来小音箱（Loud Speak），尽管电脑能够正常启动，但还是无法进入系统。无奈之下，维多利亚只好让加里斯帮忙修理。加里斯修理电脑的同时，维多利亚想走出阳台透下气，发现落地窗死活打不开，只好从旁边拿起拨火棍（Poker）把它撬开。在阳台上，维多利亚发现护栏上有一些血迹，便用喷雾令血液显形，再用取样拭子采集血液，经过数据分析得出是失踪猎人安德森的血液。

随着附近马达声的响起，维多利亚放下调查工作直奔前院。刚来到前院，一辆警车驶了进来，里面走出一名帅气男子，他便是詹姆斯·霍克，原来是维多利亚要求霍克前来调查此案件的，因为他与东海岸杀手有些联系，很可能就是下一个被害人，维多利亚想尽可能地看管他，但霍克却不以为然，很反感维多利亚这种自作主张的行为，甚至丢下维多利



调查二楼密室


在后院找到地下收容所的入口

亚到现场独自调查。此后，维多利亚也郁闷地返回旧屋调查，经过厨房时恰好遇到在此喝咖啡的女警长，通过交谈才得知政府在五十年前曾在此处建造地下收容所，据说旧屋后面至今还埋藏着两个入口，维多利亚想找到这个入口，女警长便给她一把电子钥匙，提醒她在警车后备箱放着一件金属探测仪（Metal Detector），用它能检测出地下的金属。得到钥匙后，维多利亚立即跑到警车附近，用钥匙打开后备箱取出金属探测仪，并将它调至第三档，到后院四处探测地下金属。走到铁桶附近时，金属探测仪发生滴滴的警报声，维多利亚随即一脚踢开铁桶，扒开地面垃圾，几块木板便露了出来，维多利亚立即拿出拔火棍撬开木板，木板下方果然是一个入口铁盖，可惜上锁无法打开，维多利亚还发现铁盖旁边有一串数字“H103123055”，猜测这可能是打开铁盖的关键。


维多利亚和女警长纷纷被袭击

此时，维多利亚想起旧屋二楼密室的控制终端，返回二楼密室询问加里斯进展如何，加拉斯坦言很难破解，维多利亚于是跑去找霍克请求帮忙，结果两人因意见不合，吵了起来，后来在克莱尔的好心劝说之下，维多利亚才心平气和地跟霍克和解，而他也答应帮忙破解实验室电脑。在实验室，只花了一会儿时间，霍克就找到破解方法成功进入电脑，维多利亚赶紧用电脑上网查看一份文件，并将它打印了出来。接着，维多利亚发现有个“codes”选项无法打开，便使用电脑钥匙将其破解，然后分别选择“access control”和“H103123055”打开铁盖。当铁盖开启后，维多利亚正打算赶去后院潜入地下收容所，她和女警长刚走出正门便遭遇不测，一张毒箭穿透女警长的心脏，女警长应身倒地，维多利亚发现周围还有几名警察的尸体，可惜为时太晚，维多利亚手臂也中了一箭，晕死在地上。

谜之恐怖的延续

■游侠 砒霜

当初《静物》的发布，在悬疑冒险类游戏的Fans圈子里很是引起了一阵轰动，其充满恐怖气氛的谜题和血腥的场面都让当时的玩家大呼过瘾。现在《静物2》的发布，不仅让很多玩家的期待变为现实，也引入了新探员Victoria McPherson的调查历程来揭示让玩家们足足疑惑了4年的《静物》的结局。

由于一代游戏最后留下的悬念，《静物2》在剧情上并没有采用一个全新的故事架构，而是在一代游戏原有的基础上添加新的元素而往后延续的一个故事。整个故事线还是很紧凑的，所有的事件都像突然发生一般，刚开始时没有玩过一代的玩家可能有点难以上手，但随着阴谋的慢慢展开，在对整个游戏的故事有了一定的了解以后，肯定会被吸引进去而深陷其中。

在游戏人物的定位和选择上，《静物2》仍然保留了前作的神韵，继续让玩家控制并管理被同样命运束缚的两个角色。这次游戏的目的是让玩家控制两名女英雄，以两个互补的视点审视游戏，并经历两段不同的游戏体验。游戏的历程取决于玩家要选择控制被杀手追杀的受害者还是追捕杀手的FBI探员，玩家可在生存与调查之间轮换。

游戏值得称赞的是有更多限制时间场景的加入，玩家必须去取得诸如解药这样的东西，如果在规定时间内不能完成的话，那么主角就会挂掉，这样的设计无形之中增加了游戏的紧张感。

虽然剧情的设计比较优秀，加入的限制时间场景也很过瘾，但《静物2》在最核心的“谜题”设计上却有一些失败。真正的谜题应该是考验玩家逻辑思维能力和那种灵机一动的智力，但是在《静物2》中，谜题变成了像数学几何题一样考验玩家的发散思维能力——在一个莫名其妙的地点出现一种莫名其妙的道具，然后用不知所云的方法来组合这个道具以使其可以用在一个更加不知所云的地点。此外就是反复出现的密码锁简直就是对玩家智商的一种“鄙视”，一个再好的谜题，用一种方式出现超过5次以上，也肯定是一个很烂的谜题了，游戏制作者显然没有意识到这一点。

《静物2》的音乐效果做得很不错，让玩家有种奇妙的悬疑感受。在音乐的承托下，加上古旧的房屋设计，给人一种莫名的恐怖。这样类似的设计在好莱坞的很多电影里也出现过，特别是《电锯惊魂》这样类型的电影，不过其效果还是没有玩《静物2》这么刺激。

总的来说，《静物2》有着种种明显的优点和缺点，但是其作为《静物》的正统续作，喜爱这款游戏或者是喜爱悬疑冒险类游戏的玩家还是很值得一玩的。

第七章 逃出生天

CAPTIVE

在地下收容所的牢房里，帕洛玛被关押在此，她亲眼看着赶来解救自己的维多利亚被东海岸杀手拖到隔壁牢房，还听到对方称霍克已经被绞死在树上。东海岸杀手走后，帕洛玛便开始琢磨如何逃离这个牢房，她看到牢房顶部有一个通风口，想从这里爬出去。为了寻找实用工具，帕洛玛在周围四处翻弄，最终在移动木箱时找到一根铁棍（Metallic Pipe），然后拿着铁棍撬开附近的铁柜，在里面搬出一个白色大桶，并将它放置在通风口下。帕洛玛站在白色大桶上，虽然刚好够得着，但还缺乏撬开工具。于是，帕洛玛走到门边，透过门孔跟对面牢房的男子交谈，得知他叫安德森，也被东海岸杀手囚禁在此处，他称自己有一把叉子，可以帮助帕洛玛撬开通风口，便将叉子扔了过去，只可惜帕洛玛一时失手没接住，叉子跌至门边地板上，帕洛玛的手不够长，无法将它捡起，只见她在铁架台最底层翻出一个线圈（String），在地上捡起一块磁铁（Magnet），将两者组合在一起，用它将门边的叉子勾起，然后用它撬开通风口的盖子，爬洞而出。


搬动箱子，能找到一根铁棍

逃出牢房后，帕洛玛迅速跑到维多利亚所在牢房，喊醒维多利亚，只见维多利亚有心无力地靠在墙边，她告知帕洛玛自己中毒了，需要安非他明药片（Amphetamines）才能解毒。得知此消息后，帕洛玛想起刚才拐角处有一个药箱，便跑过去看看，可惜只找到安非他明的空盒子，药片似乎被拿了。无奈之下，帕洛玛只好跑去询问安德森，原来被他拿走了，安德森给予安非他明药片的同时，还提醒帕洛玛牢房密码只有5-6位数字，以4开头以5结尾。得到药片后，帕洛玛把药片丢给维多利亚，并让她服下，维多利亚稍微清醒一些，则提醒帕洛玛密码跟“Martin”和“Stanton”两个姓名有关，帕洛玛通过这些提示推算了一下，得出密码为 1215265，并用此密码打开铁门，维多利亚也就恢复自由了。此后，维多利亚在屋内取回自己的金属探测仪，正打算带着帕洛玛离开，半路却被安德森拦住，她提醒维多利亚大家一直被监视着，同时向维多利亚索取吃的东西，他实在太饿了，好心的维多利亚只好从自己牢房的桌子上拿起面包，递给饥饿的安德森，接着从药箱里翻出有色喷雾（Colored Disinfect Spray）对准三个摄像头喷去。在闭路电视无法监视的情况下，维多利亚按动梯子旁边的开头，独自爬出地下收容所，去对付东海岸杀手。


帕洛玛成功救出维多利亚

刚爬出地下收容所，维多利亚惊讶发现附近大树吊着一具尸体，着装很像是霍克，看来他也惨遭东海岸杀手的毒手，由于尸体在铁网外面，维多利亚对此毫无办法，只能返回旧屋看如何对付这名杀手。经过厨房后门阶梯时，维多利亚觉得地面有一些异样，贴近观察了一下，发现地面居然埋了一颗地雷，为了防止自己不小心踩中地雷，维多利亚从后院角落搬来箭靶，直接盖住地雷上，她担心附近还有地雷，于是拿出金属探测仪在附近探测，果然在附近又找到一颗地雷，她见附近地面浮露出一个自行车轮框，便强行将其拔出，盖在另一颗地雷上。前往前院需要穿过电门，维多利亚见电门左侧角落有一个电盒，猜测那就是电源控制器，便从自行车铁框附近找来一个开锁器，用它打开电盒，再用叉子打开电盒键盘的保护，一旦将小键盘取下，电门便失去了作用。回到前院，维多利亚发现五具尸体还在，随便查看了一下，在尸体附近找到一块坏的电子表、一把小刀，打开警车后备箱则发现女警长的尸体，她身旁还有一个照射器。

从正门进入旧屋，维多利亚正打算进入客厅，却发现地板上有一只死老鼠，仔细查看这只老鼠，发现它居然是被电死的，猜测门边应该有陷阱。于是，维多利亚拿出有色喷雾往门边一喷，果然出现了几条极为微小的电线，

第八章 九死一生

SURVIVE

维多利亚直接拿起小刀将其割断。进入客厅，维多利亚在里面取得反射器（Reflector）和激光发射器（Laser Transmitter），接着前往实验室，没走几步，维多利亚又发现实验室天花板上有一个毒气装置，经仔细调查，发现前方拥有数道激光，把最里面的电脑围了几层。此时，维多利亚将激光发射器放在旁边靠墙的位置，接着



探测后院埋下的地雷

转动激光发射器改变黄色激光的折射路线,然后将反射器放在黄色激光和绿色激光的交叉处，再转动激光发射器改变绿色激光的折射路线，最后关掉尽头处的一个装置，再穿过激光关掉电脑旁边的一个装置。破解激光谜题后，维多利亚再次使用电脑，可惜电脑被人重新加密，暂时无法使用，不过她身上的电话却突然响了，这次居然是东海岸杀手打来的，他称已发现维多利亚的行踪，会赶来地下室擒拿她。情况紧急，维多利亚吓得赶紧躲进冷藏尸体的冷柜里，让东海岸杀手白跑一趟。

当杀手离开后，维多利亚觉得不断躲避也不是办法，决定先下手为强，她经过三楼天台时找到一个未安装的遥控器，再联想后院那道电门，便想出了一个办法。只见维多利亚迅速跑到后院，打开电门电盒，将小键盘和未安装的遥控器装上，并输入密码8451，接着取下遥控器，主动打电话给杀手自己在后院。没过多久，杀手从前院走往后院，经过电门时被维多利亚瞬间开启的电网击毙。随后，维多利亚扯开杀手的面具，发现杀手是一名满脸胡须的陌生男子，他手中还有一把电子钥匙，估计是地下收容所那道上锁铁门的钥匙。同时，维多利亚也在杀手衣袋里找到一串密码“namlekco”，估计是地下室电脑的最新密码，维多利亚稍后便拿着密码返回地下室重新进入电脑，找到一些新资料。随后，维多利亚返回地下收容所，打算带帕洛玛离开此地，进去后却发现帕洛玛和安德森一同失踪了……



穿过复杂的激光谜题



引杀手过来将其杀害

帕洛玛和安德森的神秘失踪，让维多利亚极为不解，她只能在地下收容所四处搜寻一番。维多利亚用电子钥匙打开前方的杀手房间，发现帕洛玛并不在里面，不过房间内倒是有不少东西可以带走，桌子旁的FBI分析箱，书桌上的钢板手和一些资料，还包括地板上的一条电线，在另一张桌子上的胶布、尼龙线和小折刀；此外，床边地上还有一个箱子，里面居然放着一颗地雷。

经过通道走廊时，维多利亚地板上的百叶窗进行调查，发现上面居然有安德森的血迹，猜测这里曾经发生过打斗。随后，维多利亚进入安德森呆过的牢房，只见里面墙壁上



从安德森牢房来到控制室

画着乱七八糟的图案，但那道通风口却引起了维多利亚的注意，她发现站在床上刚好够得着，而且通风口并不是连着其他牢房，而是连着另一侧的通道走廊。于是，维多利亚从杀手房间找来地雷，用胶布缠着，并将它安置在通风口处，然后在地雷上接上尼龙线。随着轰隆一声，通风口瞬间被炸了一个窟窿，维多利亚稍后便从此处爬了过去。来到另一侧通道走廊，维多利亚用开锁器打开没有电子锁的铁门，那里是一间控制室，在里面能找到一件扳手（Wrench）和电脑键盘，房间桌子上还放着一台指纹验证机，暂时无法用上。在那里，维多利亚发现角落里还有一个梯子，便按动墙边开关，蹬着梯子爬了出去。

第九章 神秘失踪
DISAPPEARANCE



发现那具尸体居然不是霍克的

刚爬至地面，维多利亚惊奇发现这个出口居然在电网外面，而那具吊起的尸体也刚好在旁边，维多利亚不忍心霍克一直被呆着，便拿出小刀切断绳子。可是，维多利亚掀开裹住尸体的袋子，却发现此人并不是霍克，而是穿着乔装成霍克的加里斯。此时，维多利



帕洛玛被安德森绑在地下室

亚明白杀手并不止一人，至少还有另外一人，那便是詹姆斯·霍克。为了对付狡猾的霍克，维多利亚迅速跑回后院，在杀手尸体旁用小刀切下他的手指，然后带着它返回控制室，放在指纹机上验证，使得控制终端能够使用。通过控制终端，维多利亚查看了“Group 4 cameras”，发现帕洛玛居然被安德森绑在椅子上……

第十章 峰回路转
KARSON

为了掩护帕洛玛逃脱，维多利亚故意用闭路电视与安德森纠缠，而帕洛玛则偷偷跑到电锯工作台前，将手中的锁链锯掉一部分，然后再偷偷跑至对面圆桌旁，取得桌面上的钥匙，并用它解开锁链。正当帕洛玛准备逃离时，还是被有所警觉的安德森发现，他便向着帕洛玛穷追不舍，帕洛玛则吓得迅速躲进实验室，她在里面被迫打开铁柜，用一块金属货架（Metallic Shelf）卡在铁门和铁管之间，在外面不断撞门的安德森也只能无可奈何。没过多久，霍克赶到这里，他很令人意外地开枪击毙了安德森，这一幕恰好被维多利亚通过闭路电视亲眼看到。

与此同时，维多利亚在控制室接到霍克来电，对方称自己在地下室。随后，维多利亚迅速爬出地下收容所，从正门返回旧屋跑进地下室，用扳手将大锅炉上的阀门（Furnace Wheel）取下来,然后打开前方电子门，将阀门插入通道墙壁的机关上，接着转动阀门，让前方不断喷射的火焰停下来。接着，维多利亚经过实验室门口，在安德森尸体旁边取得另一把电子钥匙（Electronic Key）。进入实验室，维多利亚想使用电脑查询相关资料，但无奈电脑密码再次被人改了，她翻动铁柜时无意发现一张面具，面具上居然写着一串字母“betrayal”，维多利亚认为这串字母应该就是电脑密码，于是用它进入电脑，尽管成功登入，但里面资料均被转移了。此时，霍克又打来电话，称自己在前院，维多利亚迅速赶到前院，发现那里连个人影都没有。随后，维多利亚返回实验室查看电脑，通过闭路电视发现帕洛玛被锁在一张电椅上。维多利亚打算从地下室赶往帕洛玛所在房间，结果在半路遇到霍克，它点燃地下室的火焰陷阱，将维多利亚困在里面，试图用浓烟将它熏死。

熊熊烈火，让维多利亚想起三年前那一幕，理查德发现自己事情败露，打算将维多利亚灭口，结果却在追逐中摔落至地面。面对维多利亚的警枪，理查德毅然跳进火坑自杀。看着死去的理查德，维多利亚也留下了伤心的泪水，尽管他是一名非常残忍的连环杀手，但毕竟还是相恋一场。随着画室的



与霍克展开周旋


理查德灭口不成，自己跳入火坑自杀

燃烧，维多利亚四处寻找逃离办法，只见她在楼梯旁的地上捡起铁勾和铁链，并将两者组合在一起，维多利亚想利用铁链从屋顶窗户爬出，但窗户一直关着，很难从那里跳出。这时，楼梯旁一根铁棍引起了维多利亚的注意，她走到洗手池前，将杀手披风（Killer's Cape）放进洗手池里弄湿，然后把它盖在前方着火的木桶上，将火熄灭的同时取得铁棍（Pole）。接着，维多利亚走到窗户下，用铁棍捅开窗户，然后用钩锁钩住横梁，迅速从窗户跃出小屋。随着爆炸声的响起，维多利亚也因此躲过一劫。

第十一章 面对面
THE CONFRONTATION



回忆过后，维多利亚还要面对前方的火焰，信念坚定的她趁火焰喷射之际冲了过去，她本想从电子门离开，却发现电子门上锁了。危急关头，维多利亚还是显得很冷静，她发现右侧锅炉上有一个控制器，便上前把控制器键盘拆了下来，并将其安装在电子门上，幸亏维多利亚还记得电子门密码是D090746B2，她才能够安全返回地下收容所。

在控制室，维多利亚通过闭路电视发现霍克躲在厨房不知道干什么，二话不说，便拿着枪直奔厨房。当维多利亚举着枪对准霍克时，霍克突然猛撞过来，将她撞倒在地，而霍克则趁乱从厨房后门逃离。霍克逃走后，维多利亚并未急着追赶他，而是留在厨房看霍克在搞什么，结果却发现

一根雷管（Detonator）和一个C4炸药。就在此时，维多利亚想起地下收容所还有一道铁门无法打开，打算用炸弹将其炸开。没过多久，维多利亚带着炸药来到控制室旁的铁门前，将炸药安装在门边，并给它插上烙铁电线，然后躲在远处炸开铁门。

穿过铁门，维多利亚看到帕洛玛被关在对面房间内，两人中间只隔着一层玻璃，但玻璃实在太厚，似乎无法敲碎。镇定的维多利亚查看桌子上的电脑，发现电脑缺少键盘，便将身上随身带的电脑键盘接上去，使用电脑查看“Group E cameras”，发现霍克不断查看手中的PDA，此时的维多利亚才发现自己的PDA居然被人安装了跟踪器，气得她迅速拆下。不过，维多利亚也想借助这个跟踪器（Electronic Tracking Device）对付霍克，便带着跟踪器进入隔壁房间。该房间有几排铁罐，而霍克就躲在右侧第二排后面，只见维多利亚先跑到第一排左侧，按下墙上按钮打开通风扇，然后走到第二排右侧，将跟踪器安装在右边罐子上。最后，维多利亚从中间往霍克方向走去，霍克一直以为维多利亚在右边，却不料她在身后出现。面对维多利亚，霍克还想反抗，结果被对方乱枪击毙。



与霍克展开周旋

击毙霍克后，维多利亚并没有急着去救帕洛玛，她知道里面肯定还有陷阱，便从隔壁房间找来一些道具，然后再用电子钥匙打开电子门。当维多利亚打算救出帕洛玛时，霍克设置的陷阱果然启动了，维多利亚需要在有限时间解除陷阱，否则大家都要死在这里。沉着冷静的维多利亚查看着电椅，她发现旁边地上有一个铁盒，似乎用工具无法打开，于是掏出手枪直接打坏外壳，里面是一个自动装置，维多利亚利用切割刀（Metal Cutter）在外壳上切下一段绝缘材料（Foam Insulation），并将放到自动装置上卡住，接着用开锁器打开锁着帕洛玛。尽管两人安全了，但陷阱依然没停下，维多利亚发现陷阱连接着外面墙上的电箱，便用小键盘（Hawker's Keypad Box）安置在门边的铁柜上，同时输入密码A64571。打开一看，发现铁柜里居然放着发现炸弹，维多利亚仔细观察了铁柜里的四件物体，最终用斜嘴钳（Isolated Cutting Pliers）剪断16、07、01号线。这次，陷阱终于停止了，两人也安全地离开了地下收容所。在旧屋前院，逃过一劫的帕洛玛提出新闻报道的想法，却被旁边沉思许久的维多利亚一口拒绝，显然这次伤亡惨重是她不想看到的……



与霍克展开周旋



文字的游戏
——打造自己的游戏博客（上）

■北京 冬不拉

博客除了展示生活，最重要的就是感悟与分享。作为一个电脑玩家，要说一款电脑游戏从来就激不起你的任何感悟以及与人分享之情，那你一定是十足地在浪费时间。如果这种感悟与分享已达到一定程度，那么一个以游戏内容为核心的“游戏博客”几乎就是现在这个网络时代下的最好选择之一。

不过，选择什么样的方式建博？如何处理博客中的图片、视频与其他文件共享？如何让网友快速访问到你的博客、以便结交更多同道之友？如何将游戏中的内容恰当地转化为博客内容？如何备份或迁移博客？……相信在你创建游戏博客的不同阶段，这些问题都可能碰到，快速有效的解决这些问题，一定能让你的博客变得更受欢迎！

一、建博：BSP博客还是独立博客

所谓“BSP”，即“Blog Service Provider（博客服务提供商）”。一般来说BSP服务都是免费的（不排除会带一些广告），只要简单注册一个用户就可直接撰写博文。而“独立博客”，则指的是需自己在网络上建立博客平台，之后才能开始写博。选择BSP博客还是独立博客，是初建博客的用户必须考虑的问题之一。

1.BSP博客



1 BSP博客的优点是使用非常简单，且不用付费。无论是门户网站的博客子网站，还是只做博客的专业平台，都提供了功能丰富的后台控制功能，例如模板、版式、扩展功能模块等。图为新浪博客的后台设置。

BSP博客推荐

1.门户网站BSP

新浪博客：http://blog.sina.com.cn/
网易博客：http://blog.163.com/
搜狐博客：http://blog.sohu.com/
百度HI空间：http://hi.baidu.com/
腾讯博客：http://blog.qq.com/
MSN Space：http://spaces.live.com/

2.专业博客网站

博客大巴：http://www.blogbus.com/
博尚（原中国博客网）：http://www.blogcn.com/
博客天下：http://blog.com.cn/
博客网：http://www.bokee.com/

3.知名论坛、社区BSP

DoNews博客：http://blog.donews.com/
天涯博客：http://blog.tianya.cn/
和讯博客：http://blog.hexun.com/



2 不少大型的BSP都提供了博客推荐功能。有些BSP还设计了独立的“游戏博客”频道，你可将自己的博文“投稿”给该频道，如果你的博客不错，将可能获得首页推荐，有利于博客宣传与结交好友。图为腾讯博客的“游戏博客”频道。



3 使用BSP博客的缺点是无法控制服务商的服务。例如页面上的广告、功能设置的不灵活性等。

选择BSP博客应考虑的三大要素

1.稳定性与速度： 由于博客是“长期工程”，因此稳定性应作为第一要考虑的要素。从这个角度来讲，笔者建议尽量选择知名门户网站或大型专业博客平台的BSP服务。同时，速度也非常重要，因此即使一些国外的博客可能发文约束较少，但由于国内访问速度较低、甚至可能因各种原因连接不上，建议选择时要慎重。

2.朋友圈： 博客最重要的功能之一是“Show Off”（展示），让你的朋友第一时间能看到新发的博客很是重要，因此选择有朋友圈功能的博客，它同时还能增加你的访问量（因为朋友的博客也能出现你的访问“足迹”链接，可能为你带来新的访客）。而在这方面，MSN和QQ分别附的Space博客与QZone博客显得优势明显，它能让你的IM软件上的好友快速得知博文更新信息。

3.后台设置功能： 这直接关系到你的“个性”展示以及博客功能的扩展。有心的话，最好多注册几家BSP账号，重点比较它们的模板以及扩展功能，再做最后的决定。

2.独立博客

虚拟主机报价

服务类型	操作系统	网站空间	邮箱空间	数据库空间	ASP/ASP.NET	CGI/PHP	用户自助管理系统	可丢放论坛	技术支持	日流量（月流量）	流量超额收费	价格
基础版	Windows 2003	200MB	20M	50M	√	×	√	√	邮件 电话 24/7	166M/日（5G/月）	10元/G	300元/年，498元/2年
企业级	Unix	500MB	500M	200M	×	√	√	√	邮件 电话 24/7	333M/日（10G/月）	10元/G	400元/年，698元/2年
专业版	Windows 2003	1000MB	100M	300M	√	√	√	√	邮件 电话 24/7	666M/日（20G/月）	10元/G	700元/年，998元/2年
门户版主机	UNIX, Windows 2003	5000MB	500M	1000M	√	√	√	√	邮件 电话 24/7	666M/日（20G/月）	10元/G	4800元/年

【注】："门户版主机"采用只有顶级门户网站才会采用的分布式集群技术架构，加上多IP访问通道，负载均衡及反向代理加速等高端技术，性能远超单台服务器所支持的主机，是当今世界上独一无二的虚拟主机产品！

附加服务报价

服务项目	服务价格
国际域名（.com/.net/.org/.biz/.info）	1年：120元/年 2年：200元/2年 5年：450元/5年
国内域名（.cn/.com/.net...）	1年：100元/年 2年：180元/2年 5年：400元/5年

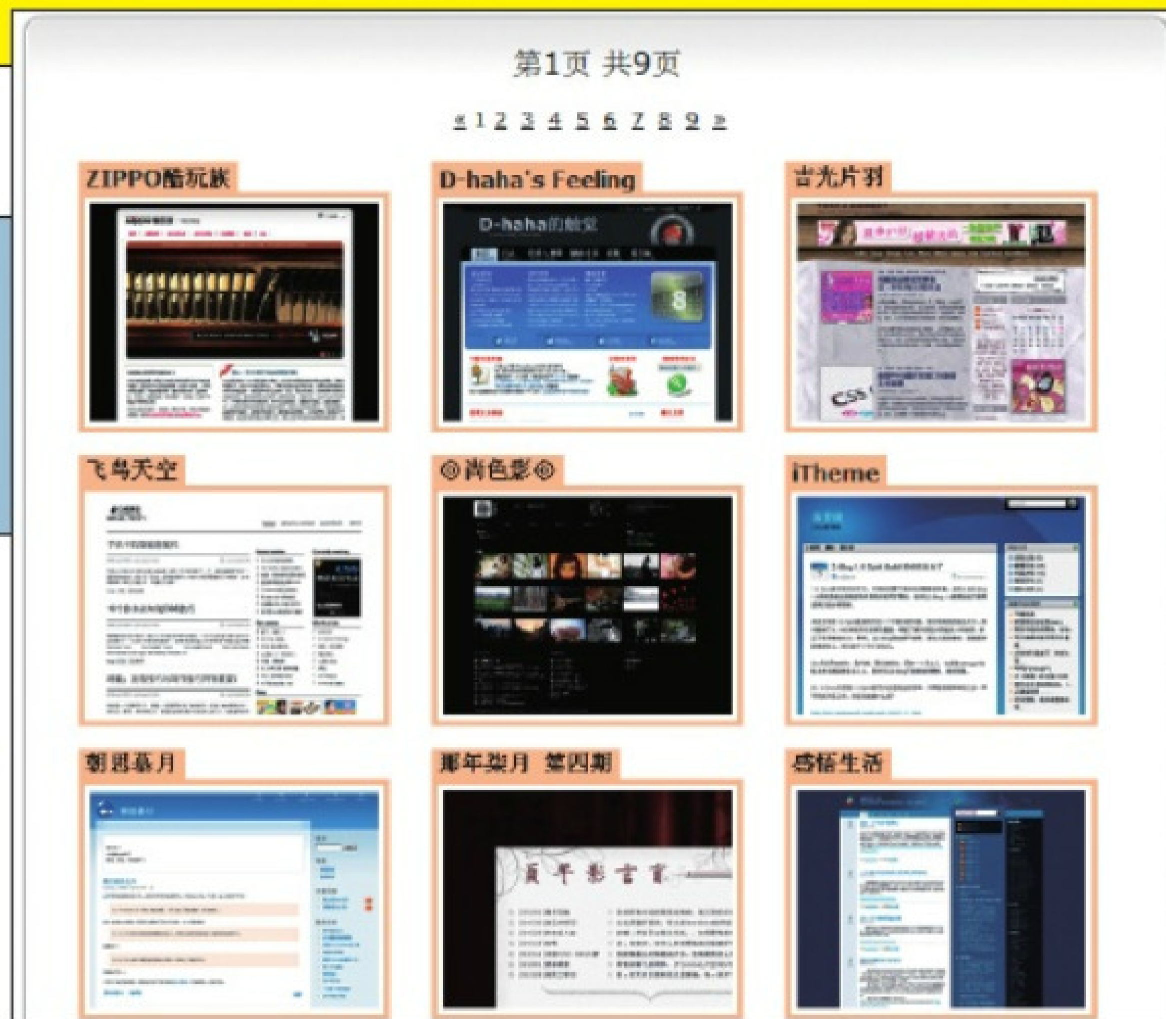
1 独立博客的优点是几乎可控制一切的“自由”，从域名、博客后台一直到博客页面的各种布局细节。但是你需要面对一切自由背后所必定附加的负担，对于独立博客来讲，它同时包括：自己注册域名、选择博客空间（虚拟主机）、安装博客程序、设置页面细节、备份数据——总之，对你会提出更高的技术要求。图为你必须面临的域名与虚拟主机收费选择，而这对于博客建立而言，还只是一个开始。



2 注册完域名和虚拟主机后，下一个要面对的是博客后台程序的选择。WordPress是全世界使用最为广泛的博客程序（中文版下载：http://code.google.com/p/wordpresschina/downloads/list），其优点是配置异常灵活，并且有数不清的第三方开发的插件，这些插件将会使得博客功能大大增加。但也因为如此，它初始的界面很简单相互（本截图即为初始界面），要建成自己心目中想要的博客，同样会对你的技术与学习能力提出一定的要求。



小提示：在选择虚拟主机与博客程序时，一定要注意二者之间的兼容性。博客程序都需要数据库与服务器脚本语言的支持，例如WordPress的最优虚拟主机配置搭配是“Unix/Linux操作系统＋Apache服务＋PHP脚本语言＋MySQL数据库”，一些PHP博客程序也声称支持“Windows Server操作系统＋IIS服务”，但据很多用户的反馈，这种兼容总存在这样和那样的问题，为了避免建博之后的配置麻烦与无奈，笔者建议虚拟主机应选择博客程序最初始所支持的配置。



3 如果你对WordPress的设置感到有些棘手，那么国产的Z-Blog是一个较好的选择（下载：http://www.rainbowsoft.org/）。该博客程序只要安装好程序，无需进一步设置，就有较全面的功能。Z-Blog支持ASP脚本语言，选择虚拟主机时应注意对应。图为Z-Blog可使用的部分主题模板。



小提示：国内的PJ-Blog（官方网站：http://bbs.pjhome.net）以及ASBLOG（官方博客：http://www.asblog.cn）也是不错的选择，它们同样使用ASP脚本语言。

3.特别的BSP博客：优博网博客



1 BSP博客简单但自由度低，独立博客自由度高但需面对虚拟主机、域名申请等一系列与收费有关的问题，那么有没有位于中间的选择呢？你不妨来试一下“优博网（http://yo2.cn）”所提供的服务。它的特色是像普通BSP一样注册用户，但是却提供了一个完全独立的WordPress后台、以及许多精选的WordPress插件，此外用户还可自行上传模板、在线修改模板，利用它们，你将能在免费的前提下实现最大的自由度。



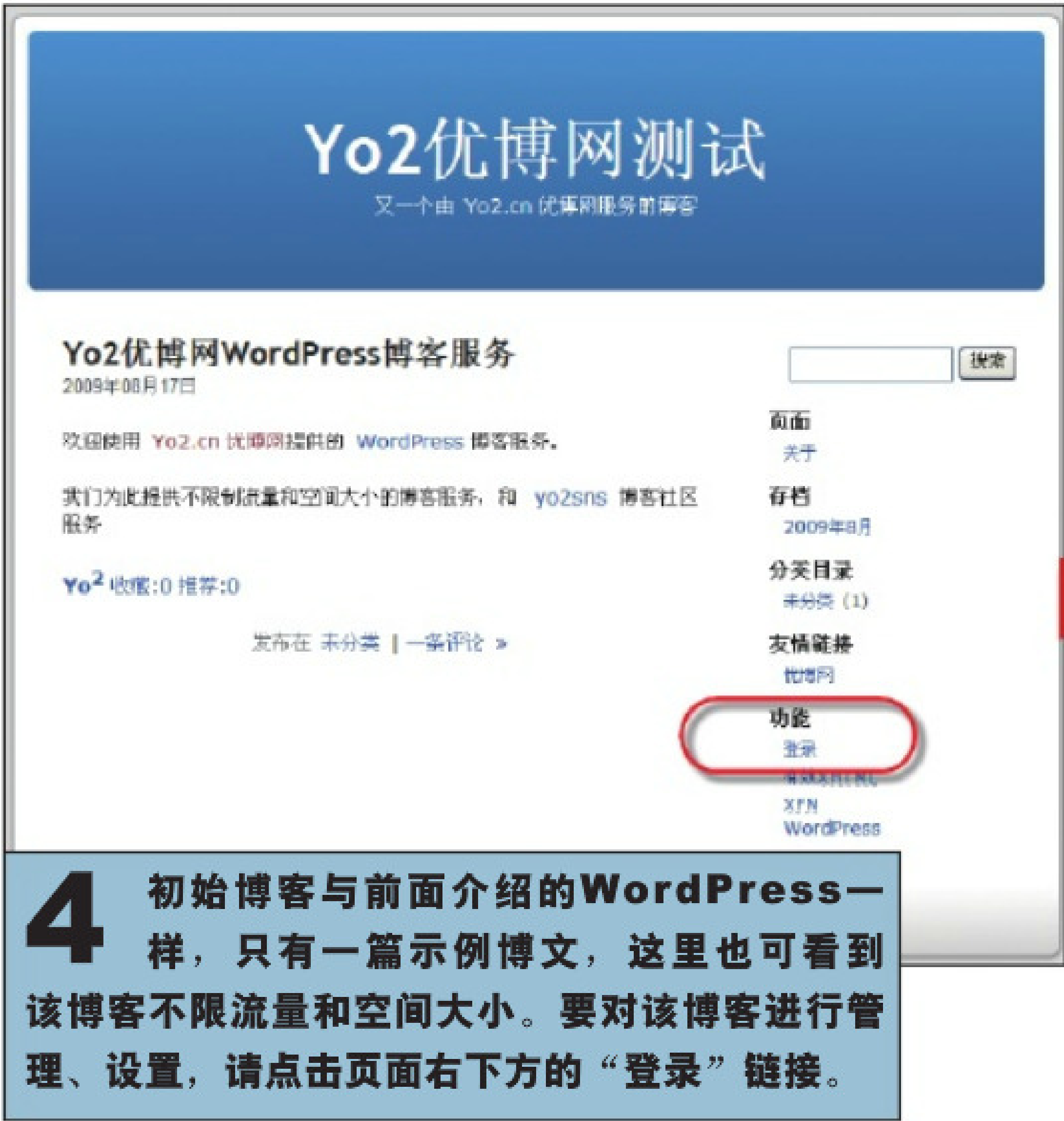
小提示：优博网支持域名绑定服务（年服务费36.5元），如果你已在别处购买域名，可分别在域名购买商和优博网进行设置，使其指向你的优博网博客。在优博网上的具体操作为登录后再点击导航菜单“博客→绑定域名”。



2 优博网的注册较简单，只要提交E-mail地址、设定密码和用户名，就能在邮箱中收到激活邮件。完成激活并登录，就可开始申请开通博客。



3 建立博客时，只要输入博客域名，并进一步填写博客名称，一个WordPress博客就能为你准备好。



4 初始博客与前面介绍的WordPress一样，只有一篇示例博文，这里也可看到该博客不限流量和空间大小。要对该博客进行管理、设置，请点击页面右下方的“登录”链接。



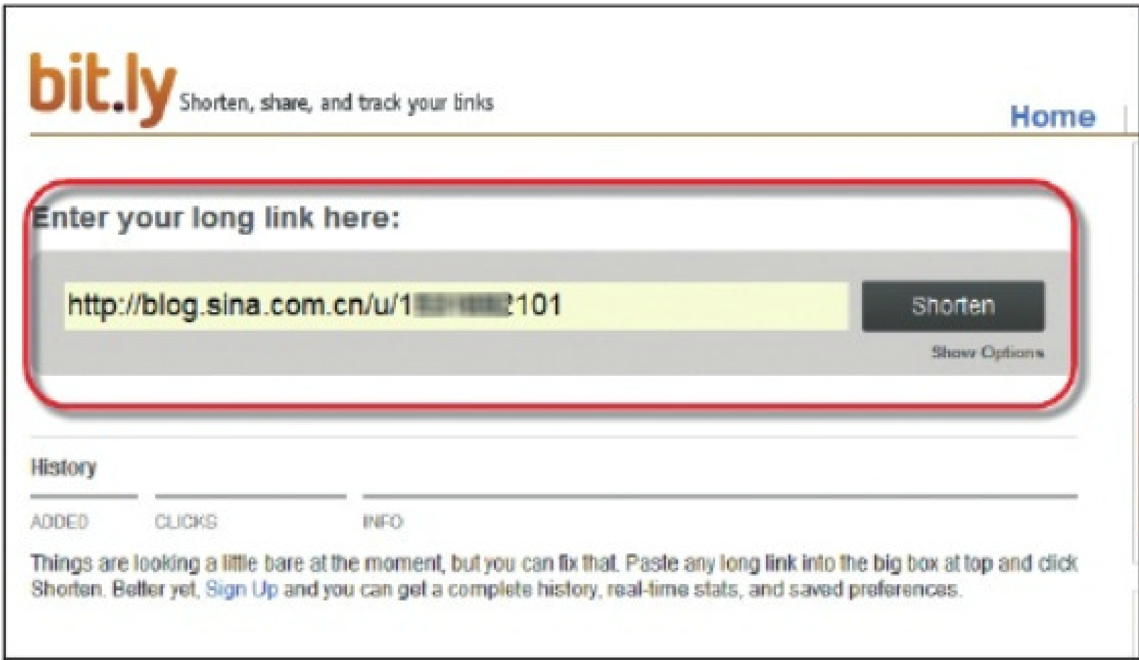
5 登录之后，即可对WordPress博客进行自由设置，尤其是在“插件”一项中，你将可为博客添加丰富的功能。

二、推博：域名、RSS与搜索引擎登录

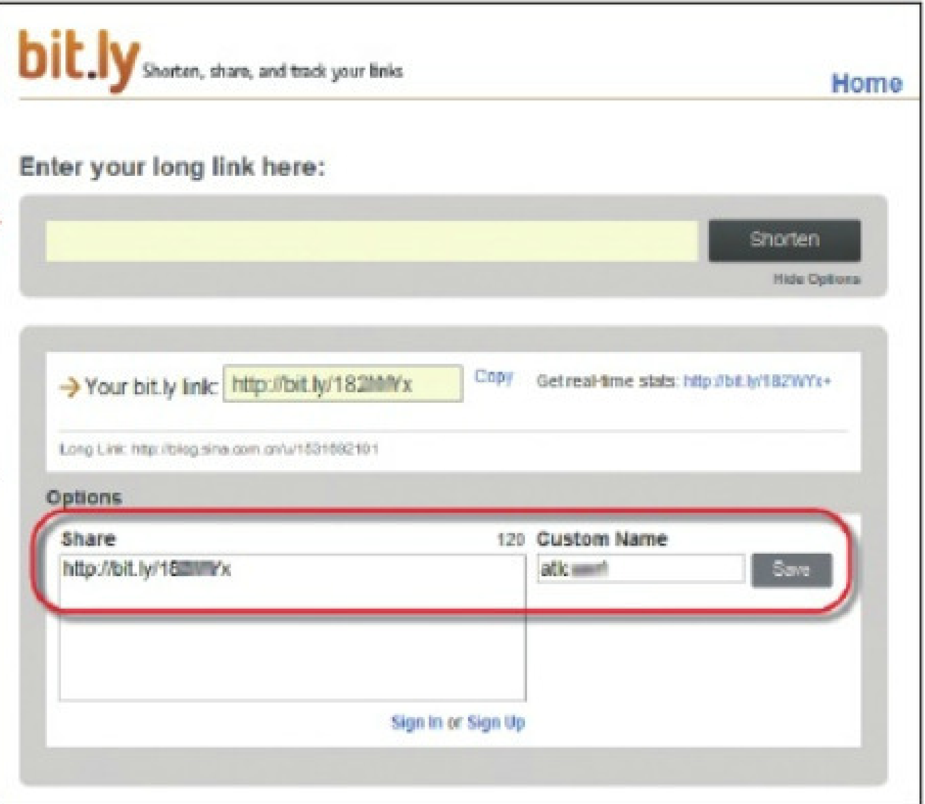
创建博客之后，最紧要的就是赶紧让你的博客为更多人所知。这时，域名、RSS以及搜索引擎登录就显得重要起来。它们能够帮助你的博客更好记、更容易培养固定用户群、更容易被人们搜索到。下面我们就一一来对这些问题进行讨论，寻找更好的改进策略。

1.域名缩短服务

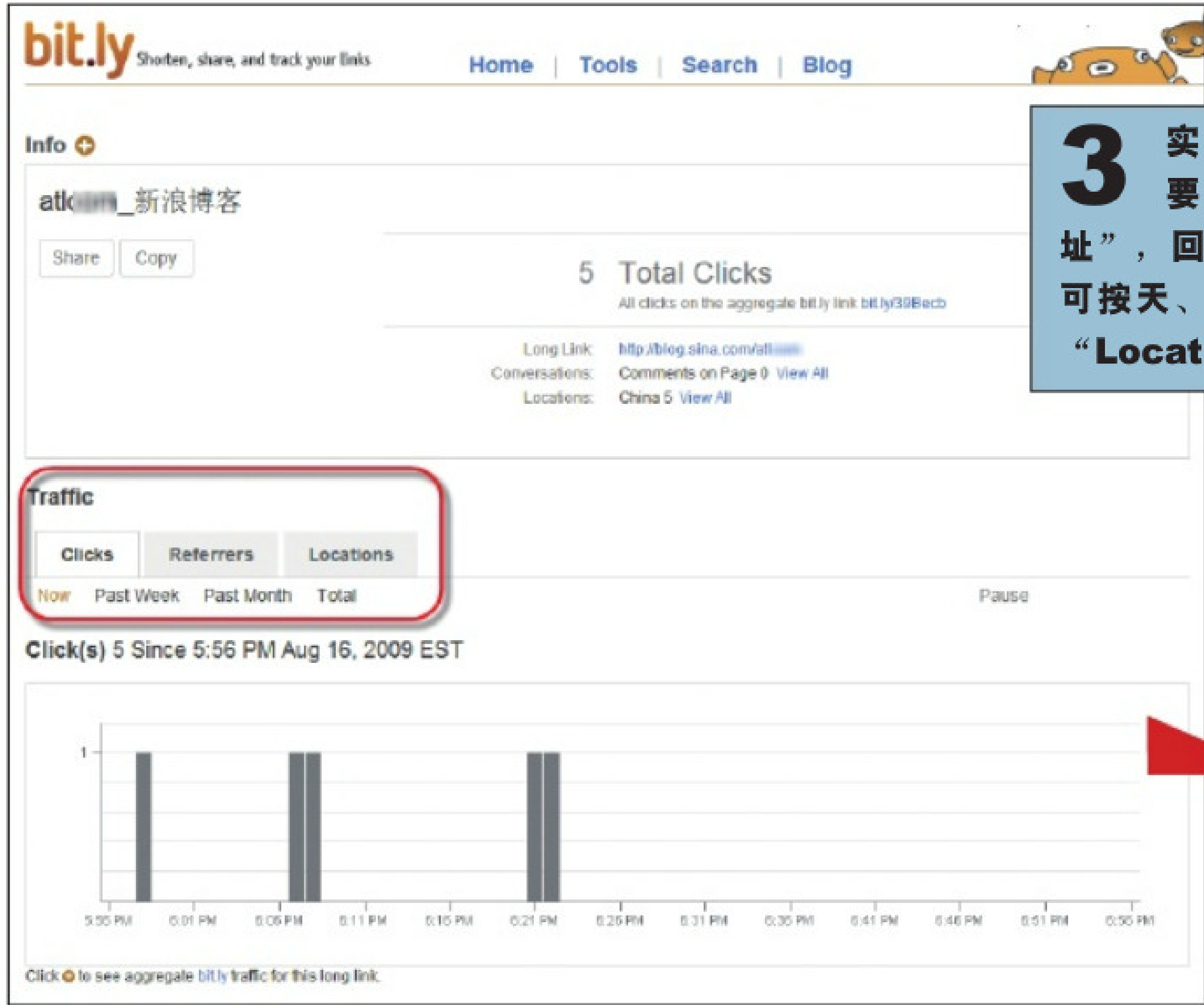
对于使用独立博客的朋友来说，域名上的选择余地较大，因为简短也更好记。但使用BSP博客的用户则一般会分配到二级域名或更长的域名（例如http://blog.xxxxx.com/YourBlogName），而且由于注册人数过多，简短好记的二级域名往往也已被别人申请。而这种情况下，如果要引用某篇文章，网址将会更长。如果希望你的域名或某篇文章能用更短的域名分享给网友，这时较好的应对方法就是使用现在正在流行的“短网址”服务。



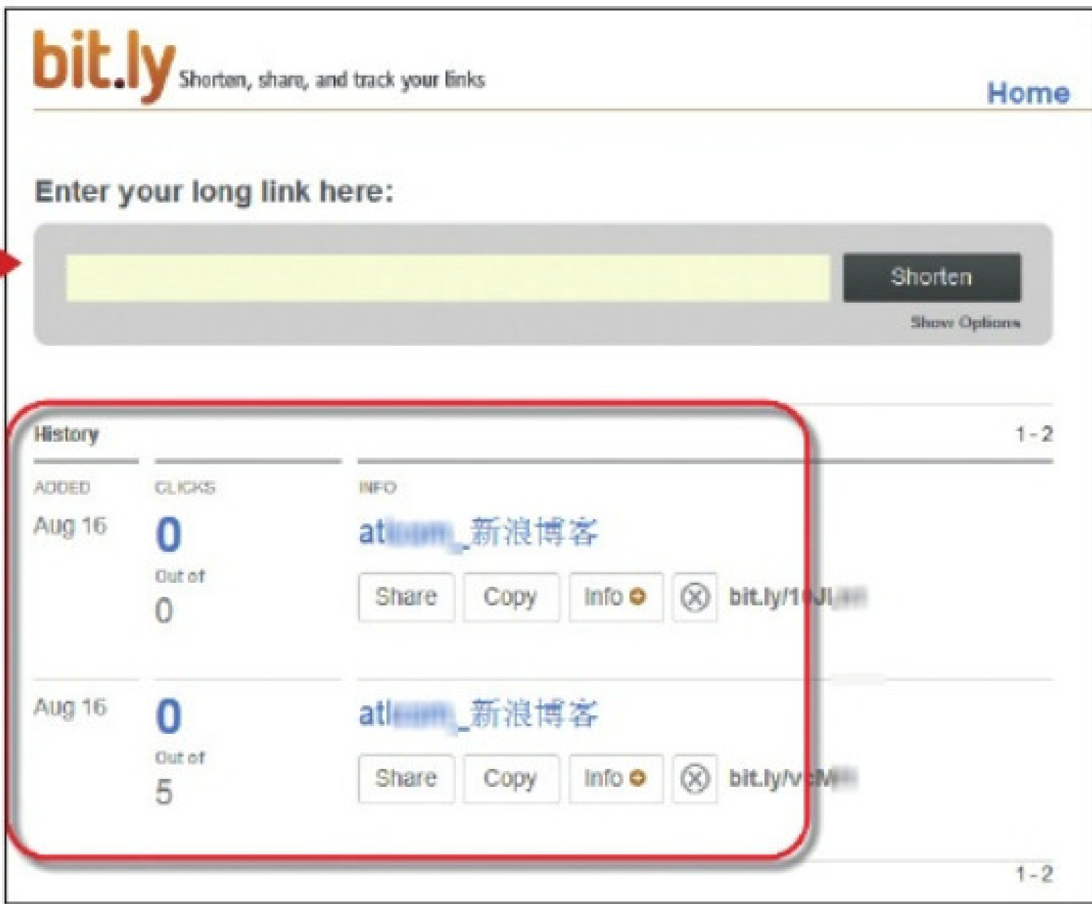
1 bit.ly（http://bit.ly）是一家专门提供“短网址”服务的服务商，它可将任何网址简化为类似于“http://bit.ly/yourname”的形式。使用时只要登录主页，将你的博客域名或网址填入到“Enter your long link here:”之下的文本框，再按下“Shorten”按钮，就可生成短网址。



2 默认生成的短网址为随机字母和数字的组合，它是唯一的，但是有可能并不好记。这时你还可试着给它换一个自定义的其他名称，只要在页面“Option→Custom Name”填入自定义名并点击“Save”键保存。注意如果该名称之前已被申请，系统当然会提醒你换名。保存成功之后，你就可使用该名称访问自己较长的网址了（之前生成的随机名称同样有效）。



3 实际上bit.ly还可为生成的网址提供访问记录及统计功能。只要用浏览器地址栏中输入“http://bi.ly/info/你申请的短网址”，回车后就能看到通过该网址发生的访问次数统计图，该统计图可按天、周、月、全部显示，同时，通过上方的“Referrers”和“Locations”，你还可查看所有访问的引用页以及访问者地区分布。



小提示： 提供“短网址”服务的网站很多，也各有特色，其使用方法大致类似（部分服务商需注册用户后才能自定义短网址。这里再提供一些备选：http://tinyurl.com/（几乎是最早的短网址提供商，但也因用户群过大而常出现宕机）；http://snipurl.com/（提供简体中文和繁体中文界面）；http://cli.gs/（配合地图提供访问统计）；http://duanwz.com/（国内服务）。另外笔者建议在使用短网址时：1）越早注册越能拿到好记的域名；2）要长期使用短域名，尽量要选择稳定的服务商，方法是进行较长时间的测试。

4 如果要长期使用该服务，建议在该网站注册用户，这样每次当你登录，就能在首页上看到自己的“网址缩短”历史记录。当然，也可将不再使用的“短网址”历史记录删除。

2.RSS托管

RSS是随着个人博客流行起来的信息传播方式，它允许用户通过订阅的方式快速看到你的更新，对于博客而言，Feed订阅者往往也是最忠实的一批读者，因此一定要妥善面对。但目前几乎所有的博客BSP和独立博客程序都提供了RSS订阅功能，那么为什么还要进一步讨论这个问题呢？原因有三：1）当你博客搬家时，RSS地址也会发生变化，这将失去原来的RSS订阅用户，那么为什么不将RSS地址固定下来呢？2）普通的RSS订阅均无法了解订阅人数，每日阅读次数等信息，而第三方托管商可能实现；3）第三方托管商能提供更好的RSS阅读界面，还可提供更多的RSS订阅功能。



1 在托管RSS之前，最好能先获得自己博客的RSS地址。一般来说博客页面上都会有显著的RSS图标链接，只要右击该链接选择“复制快捷方式”即可；非常少的情况下看不到RSS图标（例如新浪博客），但一般也可从“订阅”等文字链接中得到该地址（如图所示）。



2 FeedSky（http://www.feedsky.com/）是国内一家知名的RSS托管商，它可将任意RSS地址转换为类似于“http://feed.feedsky.com/yourrss”的形式，同时提供一系列的相关功能。登录其主页后，将刚才得到的RSS地址粘贴到Feed地址文本框中，

3 点击“下一步”，为Feed提供简单的信息，这里最需注意的是“永久Feed地址”，它就是你将来分享RSS时要用到的地址，一旦填写就无法更改。注意，如果之前没有注册FeedSky，下方还提供了快速注册通道。

4 添加成功后，该RSS地址就已生效。如果通过不具备RSS直接阅读功能的浏览器（例如IE）浏览该地址，会发现除了已排好版的RSS内容外，它还提供了多种RSS订阅方式，很是友好。当然你也可将其直接加入各种RSS阅读器。



5 而在FeedSky“我的Feeds”控制面板中，还可查看该RSS的订阅统计、来源、文章统计等信息。

6 如果你使用独立博客或自由度较高的BSP博客，可在“Feed发布”功能中直接获取托管后的RSS的图标以及“添加到某某阅读器”的图标（你经常会在一些独立博客上看到这些图标——没错，它们也是用的FeedSky），点选后就能在底部生成相应的HTML源代码，将它们拷贝到你博客中的指定位置即可。若是你的BSP博客不能直接添加HTML模块，那么最好使用一篇置顶文章或公告说明新建好的RSS地址，并建议用户订阅该地址。

7 若是将来你的博客进行了搬迁，RSS地址发生变动，这时只要进行“基本信息编辑”，将Feed源地址改为新地址即可。FeedSky生成的地址不会发生任何变化，订阅了该地址的用户不会感觉到任何不便，当然也就不可能因此而丢失用户。

3.搜索引擎登录

做过网络访问统计的人都知道，时下来自于搜索引擎的点击，是所有点击中相当重要甚至绝对重要的一部分。一般来说，如果你新建的博客没有得到任何已有网站的友情或推荐链接，将很难被搜索引擎收录。这时较好的方法是手动将网站登录到搜索引擎。

知名搜索引擎网站登录入口

Google：http://www.google.com/addurl/?hl=zh-CN
百度：http://www.baidu.com/search/url_submit.html
微软Bing：http://cn.bing.com/docs/submit.aspx
雅虎中国：http://search.help.cn.yahoo.com/h4_4.html
网易有道：http://tellbot.youdao.com/report
新浪iAsk：http://iask.com/guest/add_url.php
Tom.com搜索：http://search.tom.com/tools/weblog/log.php



1 一般搜索引擎都提供有专门的网站登录入口。以Google为例，其中文版登录入口地址为http://www.google.com/addurl/?hl=zh-CN，在该页面上只要将博客地址及简单描述提交即可。注意不必逐篇文章提交，只要提交首页地址，搜索引擎就会自动抓取首页上链接的其他页面。

小提示：不是所有的搜索引擎都提供有免费登录入口。部分搜索引擎还提供了收费登录，这与搜索竞价类似，如果你的博客并不从事营销工作，完全无需理会。另外，除了搜索引擎，前面也提到不少游戏博客频道都提供了“投稿”入口，你亦可在撰博一段时间后，尝试将自己的博客提交。

三、写博：图片与文件资源共享

作为一个游戏博客的撰写者，如果只是玩“文字”游戏那可不够高明，而图片与文件共享（例如提供某游戏的免CD补丁下载）会让你的博文更受人欢迎。对于BSP博客而言，图片一般都可上传到BSP服务器（部分BSP也有每日上传总量限制），但是其他的非图片文件就无法上传到网络空间；而对于独立博客而言，图片和文件下载都需耗费下载流量，而大部分的虚拟主机都有流量限制。因此，这两个问题都亟待解决。

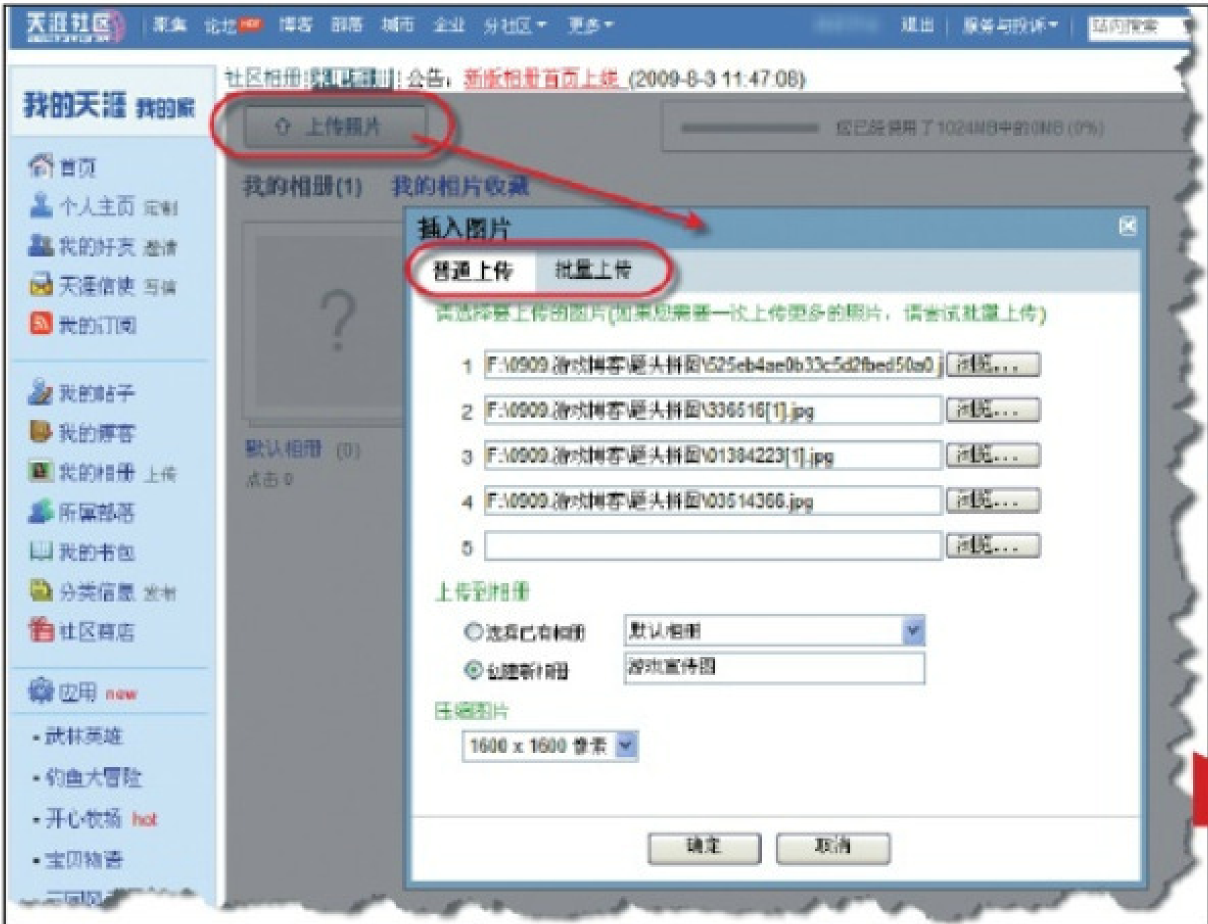
1.图片外链

要解决图片流量或上传限制的问题，最好的方案是寻找能提供图片外链的服务。所谓“图片外链”，就是当你使用某网站服务上传图片之后，可直接在该网站之外的其他网页上直接显示该图片。使用图片外链的另一个好处是，当你搬迁博客时，不用去照顾图片的搬迁与引用，因为在你的博客中，图片都只是一个个外部链接，无须做任何变动。这里要说明的是，国外有许多不错的图片外链服务提供商（如Flickr、Google Picasa相册等），但是鉴于连接速度和政策方面的原因，笔者建议还是尽量使用国内的服务——尽管它们可能不够完善，但相比国外链接，它们的稳定性会更高一些。以下就在国内范围推荐几个不错的图片外链网站。



小提示：初上手网络图片的用户，往往会对图片的地址有所迷惑，例如少数用户会将自己硬盘上的图片路径直接引用，这样当然不能显示。必须将图片上传至网络某个服务器，再引用该地址才可正常使用。写博时一般会将图片上传至BSP所在服务器，而外链则是将图片先传至第三方服务器再使用。

1 “来吧相册”是天涯社区（http://www.tianya.cn/）最近与Google合作推出的图片存储服务，提供1GB免费容量，并且所有图片均可外链，无需支付任何费用。注册并登录天涯后，在“我的天涯”首页上点击“我的相册”，注意这里默认进入的是天涯原有的“社区相册”，有20MB的容量，也支持外链，但要上传大量图片还是要选择1GB容量的“来吧相册”。



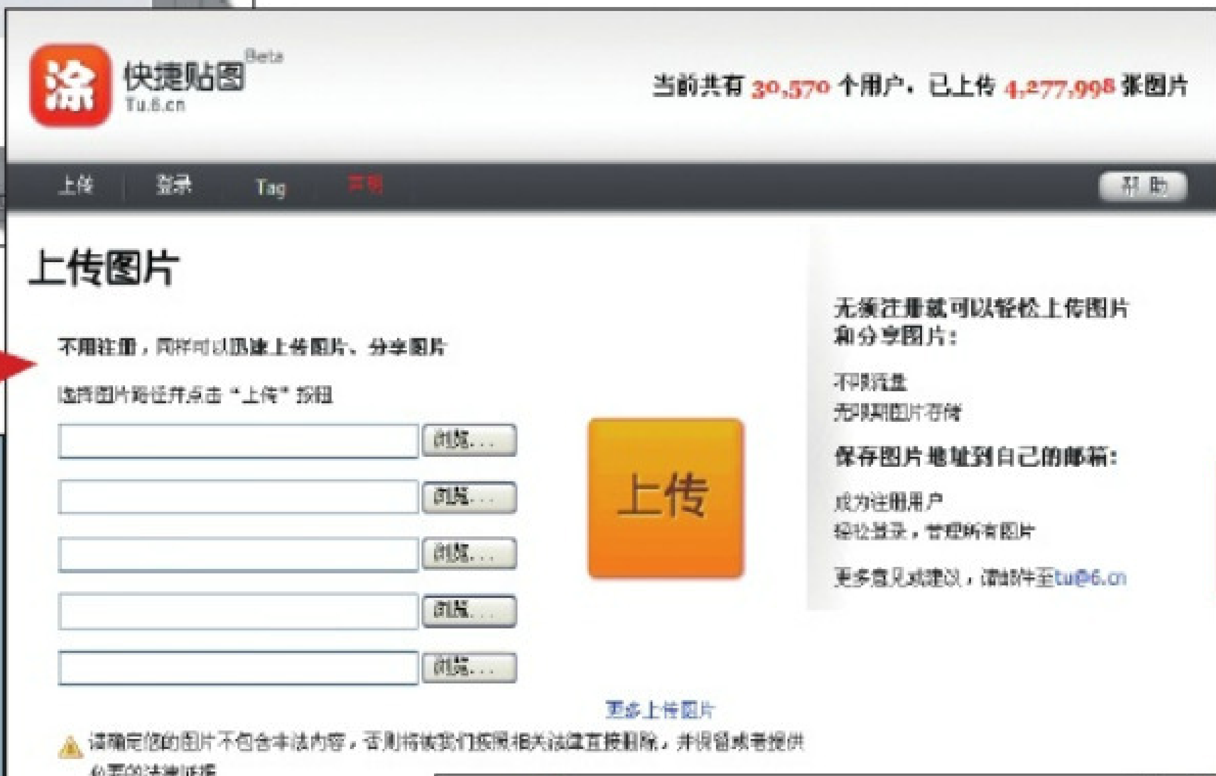
2 进入“来吧相册”后，点击“上传照片”按钮，之后“浏览”找到要上传的照片，并选择已有或新建的相册，按下“确定”按钮即可开始上传。该相册也提供“批量上传”功能，但需要安装浏览器插件，请根据自己的需要选择。注意下方的“压缩图片”选项，如果你希望上传的图片过大时能自动缩小，就在这里选择图片尺寸的长宽上限，否则选择“不压缩”即可。



3 图片上传完毕后，打开相册并点击要外链的图片，会发现图片的底部已经给出的外链地址，将其全选后复制到剪贴板（也可直接点击地址栏后的“复制链接”），以备后续使用。



4 接下来，你只要在自己的博客编辑界面中，选择插入网上已有图片，再粘贴刚才的地址，就成功完成了外链。



5 “六间房”旗下的“涂·快捷贴图”（http://tu.6.cn/）也一直在提供稳定的图片外链服务，该服务的优点是无需注册就能不限流量、无限期地分享图片，而注册后不仅能管理图片，还可将图片地址自动保存到自己的邮箱。不过它是有2MB的图片尺寸限制（超2MB自动缩小），同时外链时，图片上会有水印。如果你不介意上面的水印，这是一个很不错的免费外链选择。

VIP服务 / 普通VIP与网店VIP会员的功能对照

类型	普通VIP			网店VIP			
VIP名称	大众	进阶	达人	创业型	经济型	实用型	精英型
价格(年)	¥30 ¥60	¥100	¥180	¥60	¥80	¥100	¥120
月上传流量(Mb)	300M	1G	3G	100M	150M	200M	500M
空间	不限	不限	不限	不限	不限	不限	不限
外链流量/月	2G	10G	不限*	2G	3G	5G	10G
上传图片大小限制(Mb)	10	10	10	1	2	5	5
立即购买	购买	购买	购买	购买	购买	购买	购买
外链至电子商务类网站						✔	
快速拷贝外链地址		✔				✔	
主页布局		✔				✔	

6 如果你对免费服务心存怀疑（担心服务商一朝变卦，或因自己外链流量过大而取消服务等），抑或对自己博客的图片稳定性有求完美的心态。那么收费的外链服务可能是你更好的选择。以较早开展图片服务的Yupoo（http://www.yupoo.com/）为例，只要每年支付30元的费用，就可获得每月300MB上传、2GB外链流量、单张图片最大10MB、自定义外链图片尺寸等服务。

2.网盘文件共享

非图片的文件下载，其要求并不如图片那样严格，因为不需要直接给出地址，因此外链的需求比较小，一般情况下，直接使用网盘即可。由于文件资源不如图片资源那般敏感，因此除了国内的优秀网盘服务之外，国外的一些网盘也值得推荐使用。以下就以速度和稳定性为标准，推荐几个网盘服务供参考。



1 uushare（http://www.uushare.com/）是国内一家服务稳定的网盘商。它对免费注册用户提供512MB的初始空间，该空间还可随着登录次数及积分而增加，可上传最大50MB的压缩包、25MB的视频文件以及100MB以内的其他格式的单个文件。文件上传界面简洁，非常容易上手。



2 文件上传完毕后，只要浏览到该文件，就可在页面下方获取它的共享地址（也称“提取地址”），将该地址发布在你的博客上，即可完成文件资源共享。

3 大米盘（http://www.damipan.com/）是今年年初刚推出的一款新网盘，但却以速度快、稳定性高、支持电驴和迅雷下载得到了许多用户的支持。它提供免注册的文件上传服务（限制单文件500MB大小，并且有7天限制）；免费注册后，可获得初始30GB（每天容量都会增长）、单文件最大2GB的上传空间，不过注意文件无人下载后30天会过期，但你也可手动免费延期。

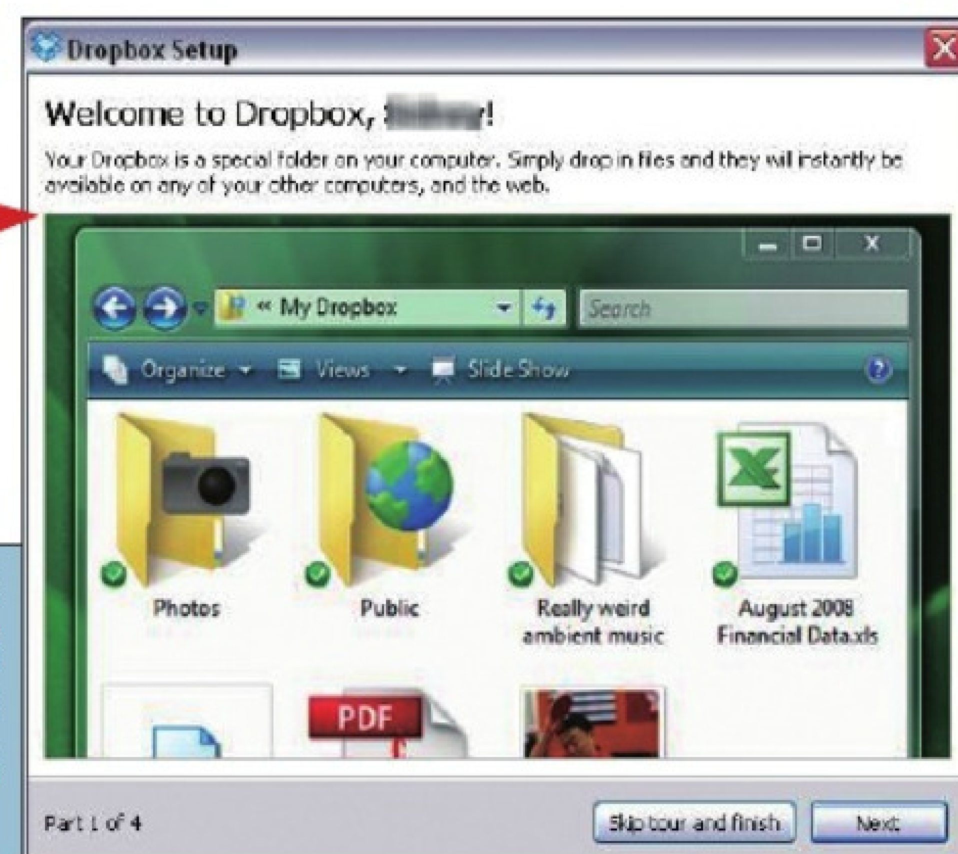


4 BRSBox（http://www.brsbox.com/）可为未登录用户提供单次5个文件，总大小限制30MB，72小时保留时间的服务。注册用户可获得总大小200MB、单文件100MB的永久免费空间，有不错的上传速度和文件管理功能。



小提示： 作为博客上所使用的网盘资源，重要的是一定要能让用户正常完成下载。因此笔者这里建议每个下载的文件资源多上载几个网盘，并将它们的地址一起放在博客上，这样即使某网盘出错，用户也可从其他网盘正常下载。

5 DropBox（https://www.getdropbox.com/）是国外一项非常优秀的网络文件备份、同步与分享服务，更好用的是它直接提供外链，因此拿来做博客文件资源存储非常方便。它提供初始2GB（可通过邀请好友最大扩展至5GB）、单文件350MB的免费外链空间。这项服务需要安装客户端（别忘了它还同时在做同步与备份），虽然前期麻烦了一些，但安装之后传文件将更简单。



四、移博：博客搬家和备份

从本文第一部分，已可看到独立博客和BSP博客各有各的魅力与特色，即使是不同的BSP博客之间，也有各自不同的特色，有的简洁优雅，有的功能丰富多彩。因此在有过一段博客撰写与阅读经历之后，你有可能会希望将已有博客“搬迁”到另外的博客平台上。在文章少的情况下，还可逐篇手工复制，若已经有大量日志，更简单的办法是使用各种“搬家”工具。当然，在搬迁的同时，你也可顺便将博客备份，防止服务器出错（说实话成熟的博客上出现这种事情的概率极低，但若已存有大量日志，备份一下也是对自己长期心血的尊重）。



1 如果搬迁的目标仍是BSP博客，那么最应当选择的是BSP自己提供的搬家工具。近几年由于BSP博客之间的竞争日益激烈，不少博客商都开发了搬迁工具，以求从别的BSP手中抢得用户，因此搬迁之前一定要先了解一下“新东家”是否有这样的工具，根据工具所提供的说明进行迁移，自然事半功倍。图为Blogbus提供的搬家工具，它支持从Blogcn、和讯博客、网易博客、新浪博客、搜狐博客、Qzone、百度空间、Bokee等平台迁入。

已有的BSP博客搬家入口或参考

新浪博客： http://control.blog.sina.com.cn/admin/blogmove/
网易博客： 登录博客后在“设置”中找到“一键搬家”
搜狐博客： http://act.blog.sohu.com/sina/apply.jsp
博客大巴： http://banjia.blogbus.com/
QQ空间： http://n.qzone.qq.com/move/move_login.htm
和讯博客： http://hexuncom.blog.hexun.com/306956_d.html



2 这是一张由网友总结绘制的博客搬家图，虽不够全面（例如不少博客都提供了从Qzone迁入的功能、百度空间已取消搬家功能等），但在搬迁时也可大致做一下参考，可能的话，如果没有一对一的直接搬迁路线，你也可曲线救国：先搬到第三家，再从第三家搬入……



3 BlogMover（http://blogmover.redv.com/）是一个专门研究博客搬迁的开源项目，目前它已支持了不少BSP博客之间的搬迁。如果刚好有你所需的搬迁路线，不妨一试。笔者看到的亮点之一是可将Live Space、百度空间作为迁入对象。

4 如果以上工具都不能帮你解决问题，那么还可尝试一个专门的搬家软件“maikr博客伴侣”（下载：http://www.skycn.com/soft/50565.html）。目前它至少支持如图所示的源博客和目标博客。注意目标博客中包含有独立博客后台WordPress，实际上前面提到的Z-Blog、PJ-Blog等独立博客也能顺利搬入。

5 不过maikr博客伴侣使用前必须注册（http://www.maikr.com，它本身也是一个BSP），启动软件的第一步就是要求登录用户。

6 登录之后先备份博客，点击主界面上的“添加欲备份博客”，填入源博客的用户信息。





7 软件将会自动到源博客服务器下载博文，完成博客备份。之后若想进一步搬家，可点击主界面右上的“博客搬家”，添加目标博客账户，再选择“导入”，指定要迁移的博文，再“批量上传”即可。

未完待续

以上解决了源于游戏博客平台自身的一些问题，至于如何将游戏中的有趣内容转换为博客日志，就将是本文下半部分要继续讨论的内容——敬请留意下一期月中刊的后续文章！

七月：挖坑一定填



林晓：七月是个很乖的小孩——这是我见到他的第一印象。他安静、腼腆、内敛，就像那些在走廊里毕恭毕敬叫我"老师"的学生，让我刹那间有回到学校的感觉。这样的人，很难想象能写出个性张扬激烈的文字。不过，七月很快就用文字证实了他内心其实是一块随时准备火山喷发的不稳定岩层。事实上，本世纪初这个乖小孩儿喷发的次数之多，能量之大，隐隐有变成超新星的架式。现在，安定了工作和生活后，七月又在重新酝酿他的文字——可以预料不久的将来，他将重新令读者惊叹。



七月，生于公元二十世纪八十年代不是七月份某日，分类学归属80后不知名科幻奇幻作者。这是我的故事。

我自出生后笔耕不辍，累计独立完成小学中学作业无数，被老师罚抄历史地理政治书若干本，长期磨炼后创出一笔烂字——若干年后，一位老编辑见我亲笔签名，感叹曰：电脑的发明拯救了多少失足的优秀作家啊。

回过头来说自己在被电脑拯救之前——在抄写文史地乃至数学课本若干遍之后，本人因高三模拟考科幻作文被国家级优秀教师评分不及格，愤而抛弃很有前途的抄书大业，义无反顾地投身幻想文学的创作中去。半年后中举。再半年后发表第一篇小说，得稿费1500大洋。

从此以不知名科幻作者自居，大学期间更以创作为己任，违反校规购买电脑一台。之后逃课大半，通关游戏无数，科幻小说售出仅个位数……

之后某笔会，遇敬仰已久某科幻名家，此人问曰："你玩儿游戏不？我那儿有魔兽正版盘，暴雪寄来的！"一时脑充血，答曰："要！"殊不知从此上了贼船。因这一句话，累计为大软交游戏小说稿若干篇还债。为此终于初次尝试奇幻题材，写《英雄无敌》，从此号称不知名科幻奇幻作家，进化成两栖生物。

大学期间学业荒废，传播游戏于无辜室友若干，小说断断续续发表数篇，稿费险险地平了自己四年学杂生活费——主要原因是自己体型小，吃的少，衣服码子小。

大学毕业，又进化为研究生，真可谓刚出狼窝，又入虎口。

话说好歹也是国内名校堂堂湿地生态研究生，身受导师、博后与博士三重领导，偷懒不得，研究生期间终于与世隔绝，导致通关游戏大量下降，网游通通无缘，小说没卖掉的比卖掉的多……

终于熬到毕业，迎来了百年不遇的全球经济危机，笔试面试数量比前辈大为减少，生活颇为悠闲。写科幻长篇两部，奇幻长篇一部，累计五十万，出版公司签约后纷纷倒闭毁约，收获合同违约金数万……

话说正当求职无门，自觉除打打游戏一无所长，忽闻好友就职于某游戏公司游戏策划，一时雄心大起，一路面霸若干游戏公司，纷纷过关斩将如入无人之境……面试官中见到若干幻想文学圈里的熟人面孔，一时感慨：世界真小。

遂入职于某软件公司游戏部。（本人特此申明，求职中未借助任何私人朋友关系，请勿发起人肉搜索。）

一年后，写《合服——英雄斗宇宙的史诗》，被当年用魔兽盘诱惑我的某编辑命：交1500字自我简介。历数前半生，搜肠刮肚仅凑出900字，遂决意用作品年表（大概）做无敌护甲。

七月作品年表

2002年：

《天火事件》本人处女作

2003年：

《斯克伦岛的新移民》（入选《2004年中国最佳科幻小说年选》）

《另一种故事》

《震荡》

《维序者》

2005年：

《机械师记事簿——被遗忘的时光》

《骷髅的平凡一生》

2006年：

《背面天堂》

《幻象》

《迁异》

《无名氏》

《撬动世界的哈林达姆》（入选《2006中国最佳科幻小说年选》）

《柔软世界与疯狂仙灵》

《夜无寐》

2007年：

《以吾之名》

《关于苏贝拉的最后故事》

《蓝颜》

《2438年的母系氏族》

《催眠她人之梦》

《机械师记事簿——独木秘林》

2008年：

《机械师记事簿——空颜》

最后专门列出给大软的东东们：

2003年《向前，坦克兵》（入选《2003年中国最佳科幻小说年选》）

2004年《英雄无敌》（入选《命运注定的空间——之"游戏剧场"精粹》）

2005年《荣耀之战》《羽夜》

2006年《黎明将至》

时隔三年，我又回来啦，哈哈哈。

名家新作

插图：宋金东

《合服——英雄斗宇宙的史诗》之合服拉警报

□广东 七月

一、合服通知

糖人儿街271号楼顶上，有一排用铁皮搭起来的小屋子。黄肖延就住在最西头的一间小屋子里。

最近，黄肖延被卷入了一件改变世界的大事件。

当然，事件刚刚发生的时候，一切看起来还不那么严重，丝毫没有会改变世界的样子。不过，如果你熟悉历史，你就应该知道，一切改变历史的大事件都是从微不足道的小事儿开始的。美国的建立是因为华盛顿砍了他爸爸的樱桃树，广岛长崎被炸是因为爱因斯坦做不好小板凳，世界上战争不断是因为亚当嘴馋偷吃了一个苹果。总之，一切大事件开始的时候总有一个莫名其妙的理由，所以一切莫名其妙的小事都可能倾覆整个宇宙。

关于这个道理，有哲人发出过振聋发聩的疾呼："Behold everyone，造孽啊，踩死这么多蚂蚁，是要遭报应的啊！"

我们还是回过头来把目光放在这个故事的主人公——黄肖延身上。我们已经知道，他住在糖人儿街271号楼顶上用铁皮搭起来的小屋子里。这里需要补充的是，糖人儿街271号是一栋13层高的小高层，按照常理推断，小高层楼顶是不应该有铁皮屋的，如果有，那么一定是违建。我们也知道，一般说来，在楼顶住铁皮屋这种违建只有一种目的：修真！夏天有高达五十度的高温，冬天有低至零下十度的严寒，对于修真者来说，这是无上的考验和锻炼。

黄肖延只是城市里无数平凡的修真者之一，不知道要修到什么时候才能升仙，所以在夏天的7月17号，也就是我们这个故事开端的这一天，黄肖延实在忍受不了了。

他决定去网吧包夜。

熟悉都市修真历史的我们都知道，网吧包夜和住简易铁皮房一样，都是都市修真很流行的方式。它们虽然有很大不同，但对修真者的考验却是类似的。而因为方式灵活，网吧包夜更多地被大学修真者采用。网吧包夜有空调，所以没有了高温和严寒的考验，但对意志却是莫大的磨练，你不得不在整个人神智恍惚的状态下坚持，还随时可能受到精神攻击："队里那个SB是谁啊？不会玩儿滚回去睡觉啊。""对面有个菜，先砍他！"

所以有谣传，网吧包夜修真效率要高于住铁皮屋，但是黄肖延并不相信："要是真的，为啥那么多天天网吧包夜的大学生，毕业了还转职进来住铁皮屋？"

不管怎么说，这天——准确地说是7月17号周五的晚上，黄肖延去网吧包夜了。

黄肖延去的大众网吧就在他住地的楼下，从名字就可以看出，这家网吧的老板很没有创意，并且老套地选用了山口山的大幅海报作为网吧的装饰物。

和我们想象的不同，黄肖延的整个包夜行动波澜不惊。团灭了17次，队长愤而出走解散工会，留下一句："大爷的，还没关服呢，队伍都没法带了！"他的两个号莫名其妙少了三万金币，冲上论坛大骂："垃圾公司，官方盗号！"

这时候是凌晨6点27分33秒。黄肖延的手机响了。

这个电话是谁，为了什么缘故打来的已经不可考，对于大众网吧当时在场的不明真相的群众而言，他们看到的是这么一副场景：

先是震耳欲聋的铃声："我在仰望，月亮之上……"被惊醒的人抬起头看着黄肖延拿起手机，迷迷糊糊地答道："喂？"

接着一片蓝红色的火花从黄肖延的手上爆起，燎过他的左耳和附近几个月没剪的头发，一声惊天动地炸响，然后是一阵焦臭。

然后，黄肖延就一脸血的晕了过去。

大众网吧的无辜群众们所注意到的现场情况就只有这么多。根据所见，他们表现各异：

"爆……爆炸了！"

"黑社会枪杀？"

"谁被爆头了？"

"啥？打120？"

"水！水！"

"老板！死人了！"

在网吧乱成一锅粥的时候，谁也没有，也不可能注意到另外一些更重要的事实。

在爆炸的那一瞬间，从黄肖延抓手机的那只手的指尖，一波微弱的震荡激发出来，开始向整个宇宙扩散。这一浪震荡的激波并不是电磁波，也不是声波，同样不是水波……总之，不是人类目前科技理解的任何一种载波形式。这道波情绪稳定地寂寞地穿越了整个宇宙，总耗时3分17秒，全过程没有丝毫的衰减。

这道寂寞的孤波到达宇宙边缘之后，狠狠撞上宇宙边缘所设的那道人类所不知的防线，然后碎成一片。因为这道孤波，宇宙边缘炸裂开，像装在锅沿上的蛋壳一样。关于为什么一个用"月亮之上"作为铃声的山寨机会突然爆炸，为什么爆炸会引发这么一道奇怪的孤波，这道奇怪的孤波又为什么会震碎宇宙的外壳，这一系列疑问已经完全超越了人脑的理解范围。据说全宇宙最伟大科学家阿故里哈哈想明白了这些问题，但是在想明白的瞬间，他的大脑因为信息过载和散热不良烧了起来，然后像塞了雷管的西瓜一样轰地炸开，把实验室搞得狼籍不堪。所以为了我们的生命安全着想，我们应该别去想那么多。总之，因为黄肖延手里的山寨机爆炸了，所以宇宙的边缘碎裂了。

我们都知道，蛋壳碎裂对于鸡蛋里那个等待着变成毛绒绒小鸡的蛋黄来说，是天大的灾难。所以对于人类来说，宇宙的边缘裂开也是一样的灾难。

宇宙边缘裂开这等大事儿引发了一系列极其严重的后果，首先它毁灭了73个人类还没有观察到的星系，然后把16亿颗恒星挤成超越物理常识的超星体；这个巨大的超星体在因自身引力塌陷的瞬间变成了奇点，然后又吞噬掉了另外18亿颗恒星和星云。

这些遥远的天文奇景根据物理定律还需要足足400亿年才能到达地球，所以对于宇宙发生的这么大的灾难，人类都还毫不知情。

在这个浩瀚的即将碎裂流出蛋黄的宇宙的一个不起眼的角落，准确地说，在地球上，在黄肖延的手机爆炸的15个小时又3分钟之后，全地球所有的人才开始惊慌失措。

惊慌失措的原因并不是宇宙蛋壳已经破裂了，不不不，地球上的人们还没有发现这个事实，科学家还没有在大量观测仪器上发现一丝端倪。人们恐慌来自完全无关的另一个原因。

美股崩盘了。

这一天美国三大股指均在开盘3分钟内，下跌超过45%，创造了单日下跌速度和幅度永远无法超越的记录。

关于这场股灾，吉尼斯大全是这样记录的：跳楼34 750人，心脏病突发207 877人，2 730 000人发疯。

哦，对了，顺便说一句，这场股灾的起因是这样的：股市开盘的半天前，全球所有人都听到了一个声音：

"各位亲爱的'马卡里咕咕'玩家们：为了能够让您更好地体验'马卡里咕咕'的宏大游戏内容，应广大玩家的热烈要求，'历鲁日如如'游戏公司官方将您所在服务器'马卡里咕咕哒拉'与'马卡里咕咕唧唧'服务器进行合并。合并服务器的过程可能带来一定的不稳定现象，请不要恐慌。再说一遍，请不要恐慌。"

虽说7月17号这一天世界上最重要的事情是美股引发的全球股市大崩盘，但毕竟地球上还是有人需要去做比跳楼发疯痛哭流涕更重要的事情——主要原因是这些人穷得买不起股票。在这其中，有一部分人叫做科学家。

我们都熟悉科学家：他们总是穿着白大褂，在整洁的实验室里上班，主要工作是捣鼓各种颜色的试管，把试管里的液体小心翼翼混在一起引发爆炸，或者更小心翼翼地把它们混在一起不引发爆炸，目的则是为引发更大的爆炸做准备。所以要判断科学家的成就的主要指数是TNT当量，它的含义是"TNT炸药的发明对人类世界的影响程度"：沃森和克里特共有一个TNT当量，爱因斯坦有一个TNT当量，居里夫人有两个TNT当量……当然了，科学家一般对外不这么宣称。他们用的是"诺贝尔指数"，这个指数的含义是"诺贝尔的发明对人类文明的影响程度"。"诺贝尔指数"和TNT当量指数的换算关系是1:1。

因为薪水不足以炒股为生的缘故，科学家只好费尽心力来提高自己的"诺贝尔指数"。根据一个神通广大的叫"好莱坞"的调查机构的大批影音资料表明："诺贝尔指数"最高的科学家都在神秘的国家机构中工作，主要任务是研究人类永远都不可能遇到或者解决的问题。

这些问题之一是：宇宙要是毁灭了，人类该怎么办？

当所有人都听到上述那莫名其妙不知来源的声音时，全球各地都有科学家兴奋起来。

这是全球最伟大的科学家们想法最一致的瞬间，如果GE公司那时候已经顺利发明无障碍全语种翻译机的话，那么这些人的想法可以汇成一句话："他大爷的，老子终于要霹雳一声登场了！"

几个小时以后，他们才会发现他们都错了……

不管怎么说，全世界最顶尖的科学家们立刻开始行动。经过数小时的奋斗，研究破解那段神秘声音的来源和含义，用所有技术手段检测这几天宇宙中各种异变，筛选过滤一切有用的信息和可能。

那段神秘声音没有留下太多信息。第一，全球所有人听到的都是自己的母语，除了"马卡里咕咕"，"历鲁日如如""马卡里咕咕哒拉""马卡里咕咕唧唧"这几个词是不明含义的音节（所有人听到的这几个音节都是一样的）以外，没有太多可以研究的。第二，这段语言不是通过任何已知形式的能量传播的，没有监测到任何形式的能量波动，而且全球所有人听到的声音都是无时差发生的。

科学家们得到了这样的结论：

威胁来源：未知

威胁方式：未知

威胁强度：未知

建议处理方式：根据该信息的表面含义，推荐网游从业人士协助处理。

因为好容易的登场机会就这样葬送，这些科学家把自己的愤怒发泄在另一个方向上。经过5个小时20分钟对全球所有信息的解析处理之后，他们把目标指向了一个人。

我们的主人公，因为手机爆炸住院的黄肖延先生。

黄肖延被特别行动组找到的时候，他正在医院里打吊瓶。因为昏迷的缘故，他没有听到那段信息。准确地说，

他听到了那段信息，但那时候他处于昏睡状态，醒来后以为只是一场梦，于是就把它忘记了。

特别行动组一群穿西装革履的家伙像挤公交一样一拥而入。两秒中内在黄肖延的病床四周便围了16个人，他不得不忧心忡忡地清点自己口袋里的零钱。

"医院讨医疗费都已经动用黑社会了？"这是他第一个想法。"我还没跳窗逃跑呢，医院怎么知道的？！难道我头顶上的带子是思想监测器？"这是他第二个想法。

"黄肖延？"一个国字脸，大概40岁的男人问道。

这小伙子已经吓破了胆，结结巴巴地回答："是……是我？"

"我们是国家安全局特别行动组的，从现在开始请你配合我们的行动，跟我们走一趟。"

听了这话，黄肖延也顾不得头上还缠着绷带，胳膊上还插着针管，一蹬腿就跳了起来，嚷道：

"啥！国家安全局？！大爷的！我到底欠了多少医疗费？！"

二、什么样的网游

黄肖延被带进会场的时候，他的神经已经麻木了。

一开始他听到那16个"保镖"的头头在电话里说："明白，盘古已经接触，在洗礼之前会送达天王星。"那时候黄肖延只觉得那是特工们稀奇古怪的暗语，但紧接着他就发现自己被五花大绑地捆在喷气式战斗机后座，用能让自己吐出前天早饭的方式飞过平原，越过汪洋。10个小时内，他见识过了空中加油机，见识过了超音速飞行，见识过了另一个大陆。当然，因为头盔玻璃上充满了他自己的呕吐物，所以这一切都看不太清楚。不过当他被带着走进这座大楼的时候，黄肖延已经毫不怀疑这里面将是一座宇宙飞船，自己就要这样五花大绑，呼吸着自己的呕吐物登上天王星了。

穿过大楼大厅，上了不知多少层的电梯，特工们拉开门把他带进去的时候，他一开始还不能适应房间的光线（也跟晕眩有很大关系），所以什么也看不见。但是空气里透着潮湿的呼吸味道，让黄肖延明白这绝不是宇宙飞船发射舱。

过了好一会儿，他的眼睛才适应了房间里柔和的灯光。眼前的景象吓了他一跳。

这是一个巨大的碗状房间，足以容纳数百人。在大碗的底部，立着一个小小的环形主席台，主席台上立着一个小小的牌子，上面写着：UNITED NATIONS。就像所有母语非英文的人一样，黄肖延对大写单词有辨识困难。所以第一眼瞥过的时候并没有意识到上面的含义，直到看清外周的其他牌子，他才回过头来意识到UNITED NATIONS代表着什么。

会议已经进行了一段时间。仅仅第一排座位上有几个国际组织的标牌，后面几排乱七八糟坐着的很多人都没有清晰的身份标志。这个场景跟黄肖延在电视里看到的场景完全不同。整个会场里大多数人都很年轻，神情疲惫，仪容不整，穿着从T-SHIRT到超人装啥样的都有。就是说，会场里大多数人看起来跟黄肖延一样。

主席台上的人正在用英文发言。黄肖延被特工们引导在中排坐下。特工帮他插好了耳机，调到了中文同声。

黄肖延虽然完完全全是一头雾水，不过事已如此，只能既来之则安之。听着吧！

"……不希望再像刚才那样因为意见不同就丢鞋子，我们需要各种不同意见，在这个时候，任何意见都可能是有帮助的……"

听起来像是刚刚发生了什么不愉快的事情。一边听着，黄肖延一边仔细地环顾全场，意外的发现与会者不仅仅是年轻，叛逆的打扮占据多数，而且东方人的面孔比例也高得惊人。甚至光看脸，他就能分辨出成批的日本人和韩国人，还有更多的——中国人。这些人中有的面孔他似乎在哪里见过，但却想不起来。

"现在我想请……"主席台上的老头子看了看手边的提示器，说道："请LHC与非常态物理研究院院长的伯南卡博士说说他对事情的看法。"

那个叫伯南卡的家伙站起来向大家示意了一下，说道："其实我没有什么好说的。在我看来，事情很简单，我们所有的设备都无法监测到这声音的来源，说明这声音根本就不是什么声音，根本无法定位。这证明一个很简单的道理，我们对这个宇宙的基础物理认识就是错的。这个想法可以从那段话的含义里得到佐证：我们这个宇宙是一个巨大的电脑游戏。我们认为的物理规则只是游戏里设定好的程序而已。这就可以很简单地解释那信息为什么完全违反已有物理常识——创造这个宇宙的程序员添加了全新的子程序。"

"我反对！"会场上有一个电子声传来。

伯南卡根本不给这个电子声的主人发言机会，继续滔滔不绝："省省吧，斯蒂芬，承认现实吧！我们花费了一生的工作只是试图反编译一段叫做'宇宙规则'的程序。现在把时间和机会留给这些专业人士吧。这个宇宙已经没我们什么事儿了。先生们，你们之所以到这里来，我想很大原因是学术界已经普遍认同了那段信息的含义正如其字面意思一样：我们的宇宙就是一台服务器。而现在，这个宇宙面临一个叫做合服的问题。说实话，我不明白那到底是什么意思，但是对于一个稳定的宇宙来说，任何变化都不是一件好事儿。"

黄肖延一边听，一边就想起梦里的那段声音来。

整个会场一阵嘈杂。黄肖延听不懂那么多奇奇怪怪的语言，熟悉的中文也被这些乱七八糟的音节打乱了。然后耳机里传来严厉的叫声："静一静！静一静！不要乱！我们请你们来就是为了听你们的意见，一个一个来！"

又乱了一阵，才有一个咆哮的声音压了上来，场上一下就安静了。又过了两秒，翻译才反应过来。

"都给我闭嘴！"

这可能是历史上在联合国会议上第一次用声音大小决定发言权，说话的人清了清嗓子说："我是Shane Dabiri，《魔兽世界》的首席设计师。"

这个名字让会场彻底平静了下来。

"这是我们的人第一次在这种地方有说话的资格，也很有可能这是我们的人在这里最后一次有说话的资格吧？"

这话引起了满场笑声。

"哈哈，之前的哥们儿说他不懂合服的含义。那么我来解释一下什么叫合服。在网络游戏里，开启了许多游戏内容完全一样的服务器。每个服务器的用户是不同的，账号角色彼此不相通，但因为某些原因，不同服务器的用户数据被合并在了一起，从此之后原来在不同世界的用户在同一个世界登录，这就叫合服。用你们物理学家的语言，可以叫原来不同的平行世界现在重叠成了一个。世界本身没有变，但是不同世界的人从此居住在了一起。"

主持会议的主席听了这话，吃了一惊，结结巴巴地问："你是说，地球上的人口会因为这事情突然大幅增长？"

全场后排爆发出一阵笑声，坐在前排的人们不知所以。













合服啦！

“不好意思，你们搞错了。”一个陌生的声音说，“合服只是导入用户数据，也就是说，对于服务器来说，增加的只是用户数，而不是服务器内的‘电子活物’数。”

“请问你是？”

“哦，我是Philip Rosedale，林登实验室的CEO。”

“请你详细解释一下你的发言可以么？”

“很简单，如果地球是一个网络游戏，那么很显然的，在这个地球上，不可能所有的东西都是玩这个游戏用户。它必然是有两类东西组成的，一部分是‘用户’控制的角色，而另一部分则是有程序创造出来的物件。比如在我们的游戏里，所有动物都是电子智能程序，而还有大批量的NPC——看起来跟用户外形可能类似，但实际上是由程序控制的。如果进行服务器合并的话，这些NPC生物是不会叠加的，增加的只是‘用户’控制的角色而已。”

“那么还是会增加人口？”主席说，“你确定你的发言可靠？”

Philip Rosedale一笑：“我确定，一定以及肯定。不，不。应该说，如果我不确定，这里就没有人能确定了。实际上，既然这个宇宙就是一个网游，那么我们实验室开发的《第二人生》应该是和它最接近的。可以说这个宇宙网游就是我们的《第二人生》的进一步发展完美版……”

这句话简直就是开启了地狱之门，一瞬间全场嘘声四起。

“喔，喔！”嗓门很大的《魔兽世界》首席设计师Shane Dabiri叫道：“等等，伙计，你凭什么说你的游戏最接近这个宇宙网游？你也太自以为是了吧？”

这已经超越了质疑而近乎挑衅了。会场的气氛突然之间变得紧张起来，谁也没有想到这两位在公共媒体彼此恭维的网游界顶尖大师会爆发出这么赤裸裸地鄙视。有人说这是因为这议题代表的荣耀太过珍贵，撕下了最后一丝资本主义温情脉脉的面纱；有人说是因为太过重大的压力让他们精神近乎崩溃；也有人说这只是创意产业特有的文化。这些荒唐的说法连真相的边都没有摸到。

事实的真相其实是这样的：早在联合国建立之初，日本帝国主义的余孽就意识到了这个组织的建立将威胁他们的重新崛起，所以他们派遣帝国最优秀的风水师潜伏进联合国内部，为联合国大厦在罪恶都市纽约选了戾气最重的一块地，而将会议室设计在被称为煞气极点的位置上。他们费尽心机，目的就是让联合国的会议陷入无止境的争吵中去，来阻止对方形成迅速有效的决议。没想到的是，当有人发现这位风水师设计的会议室争吵率是普通建筑师设计的12倍之后，他的设计受到全球范围的欢迎，以致于不得不开班授徒。30年后，全球几乎所有的会议室都是该流派设计的产物，连日本国内也不例外，全球会议决议有效率成功降低到了30年前的二十分之一。联合国主会议室作为这位大师最精心的杰作，效果当然是最好的。所以即便最亲密的人在这儿针锋相对，也是毫不稀奇的事情。

暂且不管是什么原因，《第二人生》的创造者Philip反正跟大嗓门儿的Shane吵起来了：“这难道不是很明显的么？我们这个宇宙是一个大型生命仿真网游，而《第二人生》是一个尽可能模拟我们这个世界的网游，有哪个网游能比我们的《第二人生》更像真实世界这个宇宙网游？”

“铁炉堡的矮人发明了一个联盟打部落的棋盘游戏，他就觉得自己创造了《魔兽世界》。”Shane冷笑一声：“你有什么证据证明玩我们这个宇宙网游的外域生命就过着跟我们一样的生活？说不定那些外域生命是一群绿皮兽人，他们玩儿我们这个宇宙网游就像我们玩儿《魔兽世界》一样，是进行一个和真实世界完全不同的奇幻冒险游戏呢？”

会场传来此起彼伏的赞同之声。其实这不是因为觉

得shane说的一定对，只是因为除了少得可怜的开发商，绝大多数网游公司开发的都是幻想类游戏。很显然的，shane的说法听起来让自己的工作更NB一些：自己的造物主从事的工作跟自己是类似的，听起来多NB。这是人类的天性之一：无论面对什么样的情况，对人类来说，让自己看起来更NB都是最重要的事情。

以这几句话为开端，两个人在会场争执了47分钟。为了节约大家的时间，我们首先屏蔽掉其中13分钟的脏话，再去掉充满情绪但没有实际意义的修饰词，再对剩下的语言进行概括可以把这段争执简缩如下：

"你怎么知道宇宙网游是这样的？"

"你怎么知道宇宙网游不是这样的？"

"你怎么知道我不知道宇宙网游不是这样的？"

"你怎么知道我不知道你不知道宇宙网游不是这样的？"

"你怎么知道……"

后来有人发现这场高级别的争吵如果替换掉几个关键词，那么可以套用在历史上绝大多数玄妙神秘的对话上，所以提出一个观点：其实这些对话都采用同样的对话逻辑模板。换句话说，这些对话的双方都是NPC角色，当陷入某种特定艰深的对话之时，他们就会套用这个宇宙网游设计好的对话模板来应答，陷入无穷无尽的死循环中。

当然，这个观点受到最权威人士的一致反对，主要原因是如果真的这样，那么人类就在生死存亡的关键时刻听两个NPC浪费了47分钟。

人类生死存亡的关键时刻，只能是浪费在人类自己手中的！

在浪费了将近一个小时时间后，终于有人站出来，喝止了这两个人。完成这个任务的是一个老头子。在这群年轻面孔中，他特别显眼。只一开口，这人就显出莫大的尊严。"静一静。"他说。

那两人本是要继续争吵，但是抬起头看了他一样，就立刻乖乖闭嘴了。他们认出了这个人是谁。

Sidney K.Meier。

如果一个人总是在自己的作品前面加上自己的名字，叫做XXX的作品，那如果他不是牛逼到了极点，那就是傻逼到了极点。而Sidney K.Meier则是前者。

《半人马星座》《文明》《海盗》《盖茨堡战役》这些里程碑式的游戏前面都标着这么一个前缀"Sidney K.Meier's"——"Sidney K.Meier的"。

虽然他并没有制作过网游，但是没有人敢不尊重这么一个神一样的人物。

他开口了。

"我认为，你们两个都错的厉害。这个宇宙网游既不是真实模拟个人生活类的，也不是幻想冒险类的。"Sidney K.Meier顿了顿，"我认为，它是'文明'类的。"

场上翘首以待，期望这个元老级人物出来主持大局的人都石化掉了。

"很显然的，我们这个宇宙进行游戏的单元并不是一个个的个体人，而是不同的国家文明，就像我的《文明》一样，那些外域玩家控制不同的文明单元……"

从震惊中醒悟过来的人们嘘声四起，激烈程度远远超过了之前反对《第二人生》主创shane的时候。大家这么齐心的原因再简单不过，宇宙网游不管是《魔兽世界》型的，还是《第二人生》型的，至少这里的各位就算不是玩家，也至少是个有脸孔的NPC，但要是《文明》型的，那么每个人都成了无足轻重的路人模型了。

支持Sidney K.Meier的只有一个人——威尔·赖特，《模拟人生》和《孢子》的制作人。只是他胆子太小，不敢逆天行事，只能惭愧地低下了头。

Sidney K.Meier让人绝望的发言成功地把两国大战演变成了万国会战。

可以想象一下，在联合国的会场，上百个声音争先恐后地发表自己的意见，试图证明宇宙这个超级大网游更接近自己所制作的游戏类型，伦敦乡下口音和关西腔混在一起，印度英语跟闽南话交相辉映，韩语控诉说普通话的人抄袭，美国佬在一边尖叫……会场里很快再也听不见任何有意义的声音。这是同声翻译界史上最悲惨的一天，37个最优秀的翻译家被送进了精神病院，下半生除了用十几国语言骂脏话再也干不了别的任何事情。

好在这下半生一点儿也不长。

结束这场混乱的是一种极为暴力的方式。

拉电闸。

整个会场的供电突然被中断，灯光音响瞬间停止工作，整个区域陷入一片黑暗，惊叫过后，安静了下来。

一屋子的网络成瘾患者就像是一屋子电脑，不管看起来有多强大多恐怖多了不起，一离开电，就全歇菜了。

黑暗中传来了主席的声音："各位，你们好像忘记了，我们现在要处理的是这个宇宙从未有过的危机，你们能不能把自己宝贵的精力和时间用在讨论有价值的问题上？"

一个声音回答："这是很有价值的问题啊，只有知道了游戏是哪种类型的，我们才能理解我们这个宇宙要和别的宇宙合服的原因，才能估计合服会带来什么样的后果。只有这样，我们才能知道我们该怎么样应对这个问题啊。"

这好像时光回溯了20年，这一屋子人为了争取玩游戏的机会而对父母使用任何能想到的拙劣借口。

"真的？"主席说。

大家异口同声地回答："真的！"

主席说："好，那在你们继续争吵之前回答我一个问题：如果我们宇宙跟你所设计的网游是同样类型的话，那么为什么突然间我们需要和别的平行宇宙合服？合服的结果是什么？我们有没有办法避免合服的发生？如果不能避免，我们怎么样把可能发生的问题减少到最小？"

看来这个家长不像以前的那么好忽悠。

最先回答的还是《魔兽世界》的首席设计师Shane Dabiri："在《魔兽世界》，合并服务器的原因主要是因为某个服务器里有效用户数量低于预期。在有效用户数不足的情况下，游戏的体验会降低，而且不管用户数多少，服务器开启所需要的管理维护费用是不会变化的。所以一方面是为了节省服务器管理维护开支，另一方面是为了保证玩家的游戏体验，用户不足的服务器会进行合并。"

主席向《第二人生》的主创示意。

"恩……第二人生没有通常的服务器概念……"他被狠狠地瞪了一眼，切断了麦克风。

"还有其他有合服概念的，请来说两句。"

传来的是韩语："我是DNF的主策划金允钟。在DNF里，合并服务器的原因是因为那个服务器里付费用户比预期要少，用户一少，游戏乐趣就少了，收入少了，但是维护服务器的费用并没有少……"

"请问你要说的跟Shane Dabiri有什么区别么？"

"……这个……我们的横版过关网游是业界首创……"

"到底有什么区别？"

“……没有太大区别……”

主席叹了口气，问Shane Dabiri：“有什么办法能阻止合服么？”

对方摇了摇头：“理论上，假如服务器用户能迅速有效增长起来，那么合服就可能不需要。但这基本上是不可能的。合服是一个单纯的数学问题，因为收入不令人满意，难以支撑对应的支出，所以合服一旦决定，基本上是必然会执行的。”

“为什么不可能让用户迅速增加呢？”

“除非游戏自身能在短期内提供足够吸引人的改变，否则它不可能无缘无故吸引更多用户啊。您要知道，就算身为游戏的制作者，可以随意改变游戏，但要创造吸引人的元素也是不容易的。何况现在我们这个宇宙，我们只是微不足道的一员，我们连制作这个游戏，玩这个游戏的那个高等外域生命都无法接触，我们怎么实现这种改变呢？”

四下赞同之时纷纷传来。

主席沉默了。

“没有任何办法阻止？”

Shane Dabiri摇头。

主席向其他人询问，一片死寂。

过了好一会儿，一个说中文的声音传来：“都没办法？那我就大胆出来说两句。”随即，一个长相不怎么讨巧的家伙站起身，“我叫史玉柱，是中国巨人集团的老板，手上的游戏有《征途》和《巨人》。说到做好游戏，我不敢跟大家比，你们都是专家。但是说到合并服务器，斗胆说一句，我就是专家。”

除了中国人和少数韩国人，大多数在场的家伙都对他的话感到莫名其妙。

“在你们看来，合并服务器的主要目的是减少服务器支出。但在我看来不是。在我的游戏里，只要肯花钱，角色就能得到更强大的战斗力，不需要时间，不需要打怪练级，只要付钱就可以。角色得到了更强的战斗力，是为了战斗，所以我们需要刺激他们战斗，通过战斗刺激他们变强的欲望，来让他们为变强付钱。当一个服务器运行时间够长以后，玩家就彼此熟悉了，社会关系稳定了，自然就没那么好意思打架了。不打架，自然就不会花钱来变强了。这个时候，就需要合并服务器。一旦服务器合并了，原来稳定的关系就又被打乱了，强者要争夺地位，弱者看到了爬上去的新机会，新一轮的变强争夺就又开始了。所以在我看来，合并服务器的目的不一定是消减开支。”

“你的意思是……”

“shane先生说过了，如果短期内，服务器人数会增加，那么就可能不合服。实际上他的意思应该是，如果短期内，这个服务器的收入增加达标，那么就可能不合服。假如这个宇宙是《魔兽世界》，那么我们是没有什么办法。但如果他是《征途》……”

“就能阻止合服？怎么做？”

“我提出的意见可能听起来很耸人听闻……”

“什么意见都可以说，不必介意。”

“是这样的，假如这个宇宙是《征途》，主题是战斗，那么就可以很好解释为什么人类历史就是一场战争史。而兵器科技的进步就跟游戏装备升级一样，花钱越来越多，威力也越来越大……这都是符合游戏运营商期望的。但是到了20世纪，情况发生了变化……”

与会的都是聪明人，大家脸一下就白了。

“因为服务器运营太久了，人们之间的关系基本稳定了，所以战争就少了。甚至还建立了全服务器性质的组织来阻止战争的发生，这都是游戏设计者和运营商不愿意看到的。大家都不花钱搞装备了，运营商靠什么赚钱……”

“不不不不！”主席大叫，“我们绝不可能为了这个原因发起战争……”他恐慌地扫视过前排国家代表（有些人眼珠在转动），叫道：“我们阻止合服的目的是为了保证地球的和平，决不能反过来通过毁灭和平来阻止合服！”

“我只是随便说说。”史玉柱耸耸肩，“听听也没有什么坏处。”

全场又陷入了沉思的死寂。

过了好几分钟，才传来一声怯生生的中文。“呃……”说话的人是黄肖延，他的胆怯是可以理解的，毕竟这里任何人只要动一只手指头就能捏死他——至少让他游戏里几年辛苦攒下来的装备变成一堆废物。“我不是很明白，为什么大家为这些问题争的这么厉害……”全场都紧紧地盯着他，黄肖延紧张地咽了一口口水，继续说：“那个，难道不该先解决更重要的问题么？”

“什么问题？”主席问。

“这个世界上哪些人是NPC，哪些人是玩家……”

三、谁是NPC

7月18日的这场联合国会议的历史意义，可以用三点来概括：

1.证明了不靠谱的人即便宇宙末日来临也是不靠谱的。

2.开创了联合国会议冗长无聊和毫无建树的全新境界。

3.因为无法忍受这样的冗长无聊和毫无建树，联合国就此解散。

这场会议之后，全球人民都得知了两个信息。

第一：宇宙是一个巨型的网游，而且即将和别的平行宇宙合服。

第二：可能有的人是玩家，有的人是NPC。

虽然联合国的解散不是什么好事儿，但必须承认，正是由于联合国的解散导致保密机制的失效，才能让全球人民迅速有效地了解到这些机密信息。

第一点非常重要，而第二点更加重要。

所有玩过游戏的都知道，玩家是独立于游戏存在的，不管游戏是否继续运行，玩家本身不会因为游戏而存在或者消亡，除非因为网瘾被关进杨叔治疗中心强制脱瘾。但NPC就不一样，他只是游戏程序的一个构件而已，他的存在依托于网游程序，运行依托于服务器硬件。系统世界发生变动的时候NPC会发生什么，那可就谁也说不准了。也许会被别的服务器同样的程序取代，也许因为明天服务器颁布新规定就删除了存在，还说不定突然就有一天因为网游代理权纠纷停止运行三个月……

如果人们明白了这上述的含义，那么很显然的，这场灾难的严重程度不仅超过了麦当劳和肯德基给人类带来的肥胖和心脏病，而且超过了欧洲人发现新大陆。

幸好不是所有人都一下子就明白这一点。

运气比较差的那些是经常玩网游，成天泡在网上的网瘾精神障碍患者（他们得到这信息的渠道也是通过网络，真是糟糕透顶），他们一下就明白了这些含义，网瘾精神障碍迅速地以三种不同的形式发作，一种叫“玩家心理障碍”，一种叫“NPC心理障碍”，以及另外一种不断在两种形式中摇摆转换的“变形金刚心理障碍”。这些人占到人类总数的12%左右。

运气稍微好点儿的，是那些不怎么上网，可是老看电

视读书看报的家伙。这些落后于时代的人很倒霉地都不怎么笨，虽然一时不理解，但是经过网瘾精神障碍患者的传染之后，很快也陷入了同样的境况。这事情证明了网瘾的控制不仅极度困难，而且是高度传播性的。结果就是几天内网瘾控制中心电击治疗仪因为连续使用烧毁了30台机器，中心主任只得接连发出12封加急邮件要求上级主管部门允许把治疗电压强度提高到220V。很不幸地，直到宇宙毁灭，主管部门审批的最后一个章才盖好。这些人占到了人类总数的31%。

真正幸运的是剩下的57%人口。他们中的大多数人不识字，绝大多数人从来没有见过电视，更没听说过电脑。志愿者本着一切信息都该释放给大众的原则，千里迢迢来给这些人讲解发生了什么，他们耐着性子听完之后，一般是这样回答的：“哦，好的，盒饭/化肥/农药/阿莫西林/水在哪里领？”

以上三类人加起来已经超过了地球总人口的99.9%。但全球人口的基数是那么庞大，总还有一些特别的例外，比如供职于华尔街在两天前的股市大恐慌后还没有跳楼的人，他们的反应更耐人寻味：“那么……这意味着重大利空消息的释放？”然后他们就开始打电话：“做空！全部做空！对！全部！”这说明要一个智商高的人成为傻子很简单——送去华尔街上一星期班就OK了。

虽然真正对合服事件感到恐慌的不到人类总数的一半，但是这不到一半的人掌握了地球的话语权。

所以，地球陷入了有史以来最大的恐慌混乱。

绝大多数的人是以NPC心理障碍的形式爆发的。这倒霉催的精神病简直可以说是人们见识过的疯狂状态的终极组合。顾名思义，“NPC心理障碍”的患者认为自己是NPC，并在此基础上发展出来一系列心理状态。这包括：

1.极其严重的自我存在怀疑——废话，你指望拿来给马里奥同学踩的蘑菇能有多少自我认同？

2.对未来极度悲观，绝望——Boss要是不知道自己命运只会是被勇者秒杀，生活本来也是很幸福的。

3.狂躁。

宇宙上从没有过这么多绝望的人，他们彼此拥挤着，绝望成级数性的高速增长。更糟糕的是找不到人来为他们进行有效的心理治疗。一方面是有效的心理治疗手段匮乏，而患者人数太多；另一方面更重要的原因则是地球上的心理咨询师们甚至都忙不过来照顾自己。你必须承认：很难想象，一个玩家肯花钱玩网游的时候，他会去选择当心理咨询师这么一个角色，游戏的主要内容就是从早到晚给别的玩家（或者NPC）解决心理问题。

这些人开始消极抵抗世界——准确地说：消极抵抗程序设计好的自己的命运。凭什么我的命运是超市收银员？就算是NPC至少也要给我个椅子坐啊！于是亚洲80%的超市关门了。我干嘛要每天五点起床去批发市场？都是NPC了，衣服不该无穷无尽地从仓库里自动长出来么！全球70%以上的商店也关门了。已经倒霉到当小职员了，上班就不能提供瞬间传送带，非要转两趟地铁走路十分钟再换一趟公交么？本市97.3%的上班族也罢工了。

所有生活乏味单调，日复一日毫无变化的人都找到了万能的理由作为借口。身为一个程序员花了几分钟写出来的NPC程序，你怎么可能跟自己的命运对抗呢！所以事情演变成现在这个样子绝不是自己的错，理所当然的，一切都是写这个网游世界的游戏策划和程序员的问题！

在消极抵抗开始的前两天，各国政客还普遍感到开心。他们不需要再绞尽脑汁为各种问题找借口了。楼房倒了？那是程序设计好的，不是监管有问题的错；房价又涨了，那是策划设计好的，不是国家政策的错……这种好日子才过了两天，问题就严重了。

反正这个宇宙把一切都设计好了，还要政府来干什么？

西非某小国总统回答道：“政府也是宇宙网游程序设计好的！”第二天这个政府就被推翻了。得手的反政府军宣称：“推翻政府也是网游程序设计好的，我们公会终于合力做完了这个副本，全球First Down达成！”

……

虽然NPC心理障碍造成了人类社会颠覆性的影响，但如果你以为它是最糟糕的，那就错了。

更糟糕的是“PC心理障碍”，也就是玩家心理障碍。

比更糟糕还要糟糕的是，在认识到“玩家心理障碍”之前，一群白痴的心理学家为了治疗“NPC心理障碍”，宣扬所有人都是玩家，没有人是NPC。

很显然，自认为是玩家的人是不会消极面对人生的。他们积极主动，勇于享受人生。既然花了钱，不玩儿个痛快怎么行！

可是这群人也玩儿得太痛快了。

有记载的第一个事件是这样的：三个20多岁的小伙子结伴来到教堂，对神父说：“我将这里绑定为回城复活点！”后转身离开。就在神父搞清楚他们说什么之前，这三个家伙因为抢劫银行运钞车被当场击毙。抢劫的武器是3把厨房面包刀，刀身上用凿子开了5个孔，孔里各用瞬间胶黏着一颗宝石——事后证明是从父母的珠宝首饰上撬出来的。

事情经过在媒体曝光后引发了轩然大波。暴雪不得不针对该事件召开了新闻发布会：“我们不保证本公司的策划在外域的真实身份是本宇宙网游程序的策划，所以也不保证宇宙网游的系统参考了我们游戏的系统，因此我们对此不负任何责任。”

媒体对于该事件的态度相当耐人寻味。某著名电视台迅速制作了新的专题片：“谁又把我们变成了魔兽！”但是这档节目没有播放。审批单上用狂草批注：“谁又把我们变成了魔兽？你们这帮傻X！设计这个宇宙网游的人把我们都变成了魔兽！”

基于同样的理由，往常叫嚣电子海洛因的传统媒体这次的态度都比较谦和，虽然还是大力渲染这次事件给三个孩子家庭带来的痛苦，但却没有再去指责游戏，只是通过电视专题劝告公众：“不管你是NPC，还是PC，根据我们得到的信息，如果你死了，那你就死了，是不可能复活的。”

这依然是一档糟糕透顶的节目。

节目制作人们忘记了两个问题：

1.你没有办法证明，这三个人就是真的玩家。

2.你忘记了，很多玩家心理障碍患者们还没有醒悟到玩家是有特权的。

于是这些人醒悟了。

玩家能复活吗？玩家能飞吗？玩家不管长成什么样，美女都会爱上他吗？玩家能在核爆炸区域打开绝对力场毫发无损吗？

不尝试一下，谁知道玩家到底有哪些特权呢？

大混乱在全球持续了一个星期。那可真是难以用语言来形容的混乱，假如人类的自由没有任何限制，这个地球会变成什么样子？提出这个问题的伟大哲学家真该活着见到这星期。完全没有任何人能控制事态的恶化，因为驱动这一切的是至高无上的信念：“大爷的，我花了钱，总该

得到了点儿什么吧？”

经历过这个星期之后，对人类世界还有一丝期望和爱的人，所剩无几了。在这群人真心的祈祷下，他们的愿望得以实现：没有一个人在死后以任何方式复活。

经过这短暂的疯狂爆发后，玩家心理障碍患者们暂时平静了下来——不平静的都已经进了达尔文奖候选名单了。没有任何一个人得到确凿无疑的证据，能证明自己就是PC而不是NPC，比如死后复活。

人们都开始挣扎疑惑。

没有谁希望自己是NPC，人人都期望着自己是PC。但是万一，仅仅是万一，最后证明，自己不是PC，而是一个无足轻重的NPC，那又该怎么办？

人们不断地在PC心理障碍和NPC心理障碍中摇摆不定，被称为变形金刚心理障碍。

在每个人的心里，都有一个变形金刚。

每个变形金刚的心底都有一个无法排遣的疑问：

到底谁是NPC？

四、横竖是要打场仗

混乱的一个星期之后，人类在NPC心理障碍的大环境下度过糟糕但是平静的一个月。

这是令人窒息的平静。

那一周的大混乱没有确切证据证明任何人是玩家，这虽然成功地给地球带回了短暂的平静，但更多的却是缓慢释放的绝望。

“为什么没有见到玩家？玩家到哪里去了？真的有所谓的玩家存在么？”这个疑问就像心脏动脉上一颗血管瘤，不时地就会让人抽搐一下，提醒人们，大家随时可能迎接末日。

尽管整个人类文明都笼罩在这样的阴影下，但大多数人还是坚强地活着。

只是现在的生活和之前的比起来，实在改变得太厉害。

网络游戏界从业人士成了这个世界上最重要的人物，风头全面盖过了政治人物，影星和动画片角色，甚至连城管都要畏惧他们三分。但与此同时，整个电子游戏业却成了一片废墟，几乎所有的网游服务器里都空空荡荡。

这不是杨教授的功劳，这得益于一位伟大母亲的一句话。

事情发生在7月29号中午，那天这位给儿子做了丰盛的意面，香甜的提拉米苏，在叫了儿子半个小时未果之后，她上楼去找他。这小子正在下副本。母亲盯着屏幕看了半天，说道：“我不明白，你自己就身处一个网络游戏里，你却什么也不干，只知道玩儿这台低级电脑。这跟买了台PS3，不玩儿别的，只在上面运行八位机模拟器有什么区别？”

这句话毁灭了整个游戏界，不管是网游还是单机游戏。真奇怪，好像这句话说出来之前，“真实世界”就不如游戏复杂奥妙一样。直到这时候，大人才明白一个道理：劝说小孩子的时候，话里的道理逻辑并不重要，只要你把他们做的事情形容得够愚蠢，他们就会停下来。

但是直到人类灭绝，他们也没明白，这个道理对大人一样有用。

当然，比起明白这道理，更重要的事情应该是：既然游戏业毁了，这些制作人都干嘛去了？


插图：宋金东

还是回到联合国的最后一场会议现场。虽然那场会议令人沮丧，毫无建树，但是在那场会议之后，准确地说，在离开了会议室那个专门令人争执不休的结界之后，大部分人意识到了自己的使命。

剩下少部分人在几天之后，游戏公司倒闭的时候也意识到了自己不能抵抗自己的使命。

他们开始寻找办法拯救世界。

虽然都说是拯救世界，但是怎么拯救这些人却有很多不同的看法。他们在会上没有办法达成一致，根据网游界的传统，下来就更是奇奇怪怪的想法到处开花了。

这些人为这个世界到底是基于什么样核心的游戏而争吵不休：RPG冒险类的、ACT动作类的、SLG策略类的、SIM模拟类的……

但这些分歧都只是表象而已。

隐藏在这些争论之下的，是一个极其重大的问题：你想要拯救什么样的世界？你想拯救出什么样的世界？是想要拯救完完整整的宇宙？拯救着上面所有不知道是玩家还是NPC人类，顺带拯救他们的宠物，如果有可能，连他们的财产都保存下来，让一切维持原状？

当然，主流世界的中流砥柱是这样想的，至少看起来是这么想的，政府官员、富商、学者、社会精英他们嘴里都是这么说的。主流媒体异口同声：“一个也不能少！”他们这样说。

不过虽然决心很大，声音很响亮，演说和煽动很有力，但是当人民群众从心潮澎湃中回过神来，却很难不发现一个问题：这群人提不出任何像是有效果的解决方案。当你是要对抗这个宇宙程序的时候，你却说不出你要怎么

办。他们没有办法肯定地预测合服会怎么样？你有没有可能制止它？如果有可能制止，要怎么办？如果不能制止，怎么样把可能带来危害降到最小？他们连这个宇宙游戏是什么样都没有一个确实的结论！这里最多的人相信宇宙就像一个《第二人生》，包括之前在会议上对提出《第二人生》创始人嗤之以鼻的联合国前主席大人。有人说是因为他们缺乏想象力，其实这些人错了。

真正的原因是，在其他游戏里——不管是《魔兽世界》还是《征途》或者是《三国志》，一个太不平凡的人——不管是国家领导或是跨国公司董事长还是伟大的科学家——都不可能是一个玩家，而应该是NPC充当的角色，只有在《第二人生》这样的模拟游戏里，这些人物才会是由玩家来担当的。

当然，这些旧世界的精英们并不是毫无建树，他们提出了大量有哲学意义，但是没有办法被验证，更加毫无操作价值的假设。比如最著名的全玩家假说：既然所有人都听到了合服公告，那么所有人都应该是玩家。因为根据游戏的特性，系统广播采用的频道应该只有玩家才能接收到的。NPC既不应该接受到这样的信息，就算是接收到这样的信息，也不会能理解它。因此，所有人都是玩家，而不是NPC。

这个有创意的假说在公布的第一天就获得了全球超过80%的人气——当然了，谁希望自己是NPC？然而第二天就被彻底抛弃了。原因很简单，假如地球上有了七十亿玩家，还因为用户不足而需要合服的话，那再多出七十亿人该往哪里放？回火星么？

既然有主流的声音，自然也有非主流的声音。

这是并不打算拯救这个星球上一切，只想要拯救自己的声音。并不是所有人都那么大公无私，想要拯救整个世界的，也可以说，他们太坚信自己的身份，而不愿意或者不屑去拯救异族的人。最深度的NPC心理障碍患者是这些人中的一支。他们的想法非常简单，玩家是不需要拯救的，他们本来就不靠这个世界而活，真正需要拯救的只有NPC。当两个服务器合并的时候，他们这些NPC会变成什么样？两个宇宙是各自有一样的一个自己么？两个也许是同样，也许是不同样的自己是会相互融合，还是会彼此碰撞湮灭，诞生一个新的NPC？

没有人能回答这些问题，他们最佳的选择显然只有一个——阻止合服。但这又怎么可能？这种事情怎么可能被他们这些微不足道的NPC所影响？

虽然深藏着这样的绝望，但幸运的是，这些人中拥有地球上可能最聪明的人，其中甚至包括唯一一个突破了人类极限，洞察了宇宙终极秘密的阿故里哈哈先生——前面说过，他因为超载炸掉了脑袋。除了他，还有一些稍微笨一点儿的人活了下来，他们做了最为理想主义的尝试——与创造者对话。

这种尝试人类从修建巴比伦塔就开始在做，但这次却更加具体。他们试图让创造者知道自己这些NPC已经有了智慧，不止是简单的程序而已，希望因此能得到“生存权”。

他们用几万平方公里的混凝土写字，用全球几乎所有的无线电并联起来向宇宙深处喊话——既然创造者能用NPC能听懂的频道来发布合服公告，那用同样方式或许也能引起创造者的注意。

很不幸，这一切尝试都没有反应。很快的，这些挫败就成为了自我怀疑。有的人开始怀疑自己是不是真正的NPC，有些人开始怀疑自己的同伴是不是真正的NPC，更有人开始怀疑所谓的智慧和自我意识是不是一种无聊的幻觉。这些无法被证明的猜想令这些聪明的实干家很快转职成了哲学家，或者政府官员，于是之前的尝试就这样被葬送掉。

但这不是最糟糕的。

最糟糕的一直都是同样一群人——重度PC心理障碍患者。现在，他们发展出了全新的派别——玩家纯净主义者。

玩家纯净主义者有两个信条：

1.NPC是不重要的，他们只是程序，存在的用途就是提供功能和作为敌人。他们是可以被消灭的。

2.PC是很重要的，他们存在的作用是作为合作和竞争的对手。他们是不依托这个宇宙存在的，在这个宇宙中，他们是可以被消灭的。

这群人从最初仅仅是求证自己身份的那群傻子，很快进化到了寻求快感的疯子，然后是更糟糕的——“征途理论”不知怎么从最后一次联合国会议的记录中流传到社会上了。

于是疯狂并不单纯是为了快感，而有了更高的目的。

阻止合服。

如果合服的原因是消费额度不足，那么战争可能是提高消费额最有效的办法。

而且没有什么可以妨碍他们开始战争：首先，不管PC还是NPC都是可以随意人道毁灭的——真的是人道毁灭，并不违反人道，而且可以正义地毁灭。其次，如果现在不开始战争，那么合服后只会有更惨烈的战争，这个游戏的设计者就是为此而设计的。

如果真的有正义战争的话，那恐怕就只剩下这个了。

假如之前那些假设是正确的话。

最先开始的是非官方的民兵袭击，然后发展到小国之间的战争。

接着是分化。

主流世界开始分化。

那些号称要拯救全人类的主流精英们分崩离析了。

这很显然。当PC纯净主义者和NPC自卫组织开始成形之后，没有能讨好两方的中间路线可以存在。

这些人的遭遇要么是这样的：你要拯救所有人？恐怕是因为你害怕自己不是PC而是NPC吧？不是？如果你能肯定自己是PC，那你为什么不为了我们的利益而战斗？你是害怕自己是NPC，害怕自己被消灭了就永远完蛋了吧？

或者要么是这样的：你要拯救所有人？如果你真的是NPC，你为什么还要担心拯救PC？他们会因为合服被毁灭么？他们顶多不玩这个游戏了而已！

横竖你都要选择加入一方战斗阵营。

所以横竖是要打一个大仗的。

五、主角还是要出场

没有人知道“合服”到底什么时候开始，人们都在这种怪异的寂寞中等待，也许是下一秒，也许是下一个一亿年。

反正至少在合服通知下达的5个月内，大家都还没有看到合服的迹象。

这时间可真是够长的。要知道，整整5个月时间，比80%的网游从内测到关服的时间都长了。

故事讲到这里，我觉得应该再提起我们出场不多的主角黄肖延了。

是的，我们的主角自从参加了联合国最后一场会议之后，就从公众的视野里消失了。他的存在在整个故事里都

显得很微不足道，但现在他真的必须再出场不可了。

主要原因是：如果他再不出场，就该有人说这个故事没有人物，并且缺乏人文关怀。

联合国最后一场会议结束的第一时间，黄肖延就被带去了欧洲高能与微观物理研究所，在那里“协助实验”两个星期。黄肖延的主要工作是“被研究”，内容包括：电池爆炸和宇宙破碎之间的悠长关系链是怎么连接起来的，这个超越人类理解的终极因果关系跟宇宙网游的合服计划之间有什么联系。

该研究计划开始的时候，首席科学家图科用这样的话鼓舞自己手下的研究员：“假如这项研究取得了进展，那我们可以包揽接下来一百年诺贝尔奖所有的奖项。诺贝尔奖的奖牌到时候在这个实验室里只能拿来当杯垫。”

真是糟糕的演讲。更糟糕的是，台下所有人都知道这句话说的是真的。

在经过最初两个星期的研究之后，研究所得到了一点阶段性的研究成果：黄肖延身体附近的电池更容易发热，原因是他身体附近空间的基本物理常数跟正常宇宙有稍微的偏差，这可是为宇宙破碎，服务器进行合服程序准备造成的。换句话说，黄肖延本人更像是一个系统通道，通过他，这个宇宙与宇宙之外的东西相连。

但是研究就到此为止了。大概是因为鼓舞士气的演讲太烂，连他自己都除了绝望没有感到任何别的东西，主持研究的首席科学家图科博士在阶段性成果对外提交之前冲进开启的对撞机里壮烈地牺牲了。他留下一句遗言：“研究个屁！捣鼓来捣鼓去，我们这些NPC就算破解了代码，难道还能找到键盘修改程序？”

谁也不知道这家伙是怎么把自己弄进对撞机里的，据说发现时他的尸体体型比死前大了3倍。这证明辐射虽然能让人变异成了绿巨人，但不一定就能让人成为超级英雄。

此后研究组不得不就地解散，所有数据被封存，所有结果都没有对外发布，连黄肖延自己都不知道。

黄肖延离开研究所，回到原先所在的城市。他发现虽然才离开两个星期，世界已经变得一团混乱，因为商贸服务基本完全停止了，城市里满是苍蝇和垃圾，连自己的铁皮屋子都没法居住了：并不是因为房门被撬了，里面光剩一架床，两把椅子和一个冰箱；真正的原因是全城停了两星期电，而没有被偷走的冰箱里还放着两斤猪肉。

这样的生活对黄肖延来说是一个莫大的考验，他就像一只跳蚤样坚强地生存了下来。和大多数人相似，他加入了若干个组织——有的组织试图维护世界和平，有的组织宣称能拯救自己，也有的组织力图毁灭一切来发泄愤怒。这些组织之间彼此矛盾，有的还相互视为死敌，但并不妨碍黄肖延都进去掺和一脚。说到底，他也只是个普通人，弄不清怎么做才是真正正确的，也不敢确定自己到底是PC还是NPC，所以到处撒网，指望能撞上一个对的。他在组织里认识了不少人，不少人和他一样出没于各个集团。

所以战争开始时，黄肖延感觉到非常奇怪：既然PC优化团和NPC保护者有40%的成员是同一批人，这仗是怎么打起来的呢？黄肖延没有参与任何一方。他够胆小，不管自己是NPC还是PC，他都想多活几天。关键是，自从上回被电池炸伤之后，黄肖延极其怕痛。何况现在医院也不开门——不管是大叫“NPC伤不了真正的玩家”，还是默念“程序其实感觉不到痛”都没有麻醉针灵光。

但是不管怎么说，战争是真的打了起来，打了一个月又一个月，形式越来越严峻，人死得越来越多。每个星期都有专家说战争肯定将会在下个星期结束，因为这是现代战争的特性，这是历史经验推断的结果，甚至这是最内幕的消息等等等等。但他们都错了，这战争永远都在最后一个星期，但结束的那天永远没有到来。

据说战争越严酷，身处战争核心的战士越会搞不清自己是为何而战，所以文工团才需要不断深入前线来提醒他们——要不战争就会太早结束。

但是这场战争倒不会结束得太早。

正如这场战争的名字一样，这是一场“天命之战”，战争本身与战争想要得到什么样的结果并无关系，它只是释放不同人们对自己命运的看法而已。

NPC的命运是注定了的。那些认定自己是NPC的人从来就没指望自己能从合服中逃出升天，他们只是愤怒而已：等死的功夫，老子也要多杀几个PC来平本！

PC的命运也是注定了的。那些认定自己是PC的人根本就没把这场战争当作一件大不了的事儿。是啊，能有什么大不了的？就算这个宇宙毁灭了，游戏关闭运营了，顶多也不过是少个游戏而已。

在两方全无任何顾虑的情况下，战争除了一步又一步地升级，又能有怎样的发展呢？实在很难找到战争会就这样结束的理由。

一打就是几个月，直到12月8日。

头天晚上黄肖延一直昏睡不醒，浑身发热，他梦见几万个灯泡在他的体内奔跑碰撞，转来转去，好像运行测试显卡用的烤机程序。这个梦接连不断地做了很久，或者至少，他觉得是做了很久。

黄肖延之所以做这种燥热恐慌莫名的梦，跟几天前一群神秘的访客脱不开干系。

这群人找到他的时候，黄肖延的第六感就告诉自己不会有什么好事儿。当然了，在一个破破败败的屋子里，接连闯进来七八个西装革履的欧洲面孔，能是好事儿才奇怪了呢。

这些人里有3个是他认识的。在几个月前被研究的岁月里，那3个人经常用奇怪的东西在自己身上折腾来折腾去——绝对不是愉快的经历。

当时虽然研究所已消失，但仍有部分研究员想尽办法将研究持续进行下去，大部分的工作是基于之前已有的数据。这时，黄肖延才第一次知道自己被研究的结果：基于某种神秘的原因，他的身体成为了这个宇宙游戏程序的一个重要接口。而这些研究者相信，这次合服将会以黄肖延的身体作为主要通道，将另一个服务器的玩家数据导入进来。这就是为什么他身体的物理常数会发生变化的原因。

自己竟然是如此重要的人物！黄肖延大吃一惊。

当然这些人不可能费尽千辛万苦找到他，只是为了告诉黄肖延你是一个多么重要的人物。他们来这里另有目的：利用黄肖延这个数据通道，将人类文明的信息保存下来，在合服到来之时能留下去。也许没有办法了解这个宇宙网游到底是为了什么准备，以什么核心运行的，但是这些人还是愿意相信一点：人类文明的火种应该以某种形式保存下去，就算这火种在这个宇宙网游的制作者看来不值一钱。

这一大段慷慨陈词，我们的主角黄肖延耐着性子听完之后，反问道：“你们确定？这个文明？”他指指窗面。

这群黑衣人点头。

“OK，随便啦。”黄肖延说。“虽然你们没说要把我怎么样，反正听起来我会挺危险。谢谢，我不参加。”

“你没有选择。”

“谁说的？我有选择，我的选择是，我不参加。”

黑衣人嘿嘿笑了笑：“如果你不参加，我们就把研究结果公布出去。在这个时候如果大家知道合服数据通道可能是某个人的话，他们估计会把这个人碎尸万段，或者绑在核弹头上丢进太阳里去。”

黄肖延第一次为图科博士的自杀感到很庆幸，但同时埋怨他为什么没有把整个研究所的人杀掉来垫背。

于是在等待这群黑衣人带自己走的几天里，黄肖延做的梦越来越热。

到了12月8日这天，黄肖延一直睡到正午才迷迷糊糊地醒来，出门去找了点水喝，在路上捡了张宣传单回来——这东西是目前人们了解资讯的最方便的方式，比起网络、电视、报纸杂志来说，这些东西不仅来得快，不要钱，更重要的是上面总是配着吸引眼球的暴露姑娘和帅哥。

黄肖延一边吃早饭，一边看那宣传单。上面说：最近那些自称是玩家高等生物的家伙残忍暴虐的行动已经超乎人类能够想象极限（废话，黄肖延想，如果他们是高等生物，要超越人类这种程序写出来基本模型的想象极限还不容易？），他们甚至开始对平民滥用大规模杀伤性武器，连吃奶的儿童都不放过（配了一张血肉模糊完全看不出受害者是否人类的照片）。如果这些疯子不停止这样疯狂行动，无条件投降的话，NPC保护联盟将会采取最可怕的报复行动，我们不放弃使用……

这一页到此为止。

不放弃使用啥？黄肖延忙着找下一页。这群宣传部的工作人员也不知道是哪里跑出来的蠢货，既然宣传单超过了一页，就应该装订起来，飞机上这么一抛，叫人怎么看？

要找对页码也不是容易的事情，这次的宣传单一共印了17页。黄肖延正忙着，胸口骤然一阵滚烫。

这时候是中午11点37分。这个宇宙突然像兔子一样跳了一下。然后又像袋鼠一样跳了一下。

一股热流从黄肖延指尖喷涌而出，宇宙时空沿着他的指尖裂开一条缝，丝带一样向天际伸展出去，宽度越来越大。

那丝带是光芒灿烂的五颜六色，瞬间就夺取了太阳的光彩。

黄肖延盯着它发呆，然后晃了晃指尖。

展向宇宙深处的无边丝带跟着晃动了一下，然后整个宇宙又跟着跳了一下。

无数个光点从丝带中跳了出来，用远超过光速的速度飞向宇宙的各个角落。

“合服了？”黄肖延困惑地叫道，“合服了？”

那丝带开始消失，他瞪着大眼睛发呆。

这时候，他感觉到一阵巨大的引力从头顶传来，把自己牢牢抓在地上的重力突然消失，黄肖延整个人飞了起来。

整个城市都飞了起来！

整个地面所有的一切都飞了起来！

真美！

呃？（完）



插图：宋金东

林晓：故事就这样结束了。那以后呢？鼓掌叫作者快写吧，他可是说了不挖坑的。这个漫长的宇宙史诗，可是刚开了个头而已。

不过，作者也有个可能的结局。我不满意，你觉得呢？这个被我毙掉的结局如下。

合服拉警报之可能结局

突然一阵夺目的核爆强光从远处传来，然后整个世界化为了灰烬。

“离我远点儿！”“找个黑洞化化妆”叫道。“找个黑洞化化妆"是她的名字，起这名字的原因是听起来比较有讽刺意味，你是不能找个黑洞化妆的，不仅看不见，而且还会被挤扁。

她使劲对着一个划过身边的大胖子嚎叫，这大胖子显然是刚刚因为合服出现在自己身边，在此之前没有任何大质量星体离她这么近。

“离我远点儿！你弄乱了我的饰品了！该死！快滚开，有一个珠子被你吸过去了！”

果然，一个运气不好的红色小珠子离开了它原来的轨道，朝新来的大胖子飞了过去。不仅如此，另外还有两个珠子也偏移了。

“该死！我花了很多时间才他们整理好的！这样就不好看了！”

“不好意思！”大胖子叫道，显出了他的名字：”胖不是我的错，不要靠近我“。真是个好名字。

他极速飞行了半光年，”找个黑洞化化妆“的饰品脱离了他的引力范围，安全了。

“哇！””找个黑洞化化妆“说，“你能用三级速度飞行！真厉害，你是VIP玩家？”

“黄金VIP玩家。哈哈哈。””胖不是我的错，不要靠近我“回答。

”找个黑洞化化妆“露出羡慕的表情，“好厉害啊，能送我两个彗星么？我的彗星都已经好小了……”她一边说着，一边把一颗珠子挪回原位。这蓝色的珠子不太平静，最好不要出什么状况，养了这么久，眼看就成长要升级了。

还没想完，就听到一阵轰轰的乱响，蓝色小珠子半个面闪着火光亮了起来，然后紧接着另外半个面也闪着火光亮了起来。然后蓝色消失了，变成黯淡的灰色。

”找个黑洞化化妆“一愣，一下子就哭出声来。“不要啊！我好容易才养到现在这个样子的！眼看就要得到银色勋章了！”

其他珠子都开始颤抖。

“早知道我就多花钱买个蟑螂星球了！”她嚎啕大哭，“这个破人类星球就便宜十块钱！”

“胖不是我的错，不要靠近我”见状，心里暗喜，立刻用付费道具“坚强的肩膀状态”贴了过去，轻轻把”找个黑洞化化妆“搂起来：“别哭别哭，不要难过啦，我送你一个新的吧？”

“真的？””找个黑洞化化妆“马上就变了脸。

“当然是真的！送你个更好的，一个蟑螂星球，蟑螂比人类又漂亮又聪明，干净又听话，还不喜欢打架。”“胖不是我的错，不要靠近我”笑。

林晓：当然还有可能的结局之二或者之三或者……欢迎亲爱的读者您来构思一个结局，可以E-mail给我linxiao@popsopft.com.cn，来稿均有纪念品赠送。

快评8月中旬刊



首先说一下，8月中的封面真酷！而且这是我第一次买大软的中旬刊，比上下刊厚实很多啊，虽然贵了几块钱，但有海报和卡片送，我觉得很超值，以后我会继续支持。在封面的吸引下先看了专访《黑手党 II》的前瞻，虽然我对黑帮题材的游戏接触很少，也一直提不起兴趣，但这款游戏不论是背景的设定还是人物性格的塑造都深深吸引了我，或许我应该在《黑手党 II》发售前温习一下前作吧。**（浙江 李一鸣）**

这一期“评游析道”栏目的所有文章我都很喜欢，尤其喜欢“独立游戏也疯狂”，独立游戏不需要巨额资金的支持、漫长的开发周期、高昂的价格……我们一样可以从中体会到游戏的乐趣，但也正像作者在文中说的那样，在我们指责传统厂商扼杀创意、毫无艺术表现力、布满铜臭之前，也要想想是否所有的开发者都有能力自掏腰包去做这类“风险投资”了。**（黑龙江 唐书恒）**

“深度游戏”栏目中再一次介绍了《星际争霸 II——自由之翼》，对我这样的“星际迷”来说，每次看到关于《星际争霸 II》的消息总会让我热血沸腾，虽然“暴血”的无限跳票流已经让我无话可说（这不前几天又有消息跳票了么），但早在大家的预料之中吧。《星际争霸 II》取消了局域网对战，一定会影响到改作在国内的普及率，有延迟上战网是件很恶心人的事，但我总觉得事情会有转机，同志们请相信我。《现代战争2》也快发售了，不玩RTS一段时间，转玩FPS吧，当然大软中刊还要继续看。**（湖南 Suns）**

小白：2009年9月中的这期《大众软件》你感觉如何？请把你的感想、意见、建议通通E-mail至phair@popsoft.com.cn，或者到“大软地盘”：www.popsoft.com.cn/bbs与我们交流喔！

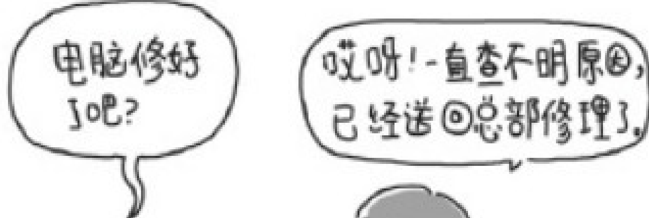
DR留言板

关于“一个武侠爱好者的绝望呐喊”这篇文章，我看了两遍，深有同感，觉得中国的网络游戏，几乎都是中学为皮，西学为骨，套个马甲出来骗人的，而本来应该拥有的，应该发扬光大的精神与财富却丢掉了，真是情何以堪啊，呵呵。武侠对于国人来讲实在是有着十分深远的影响，大家对于侠客的印象多是潇洒，武功高强眉清目秀之类，但是具体怎样我们都只是通过小说和电影，电视来知晓。前几天刚刚有几个“专家”考证出来，八仙都是越狱的原型，我就是在难以想象，这些所谓侠客的真实面目了，说的有点远了，咱回归主题。

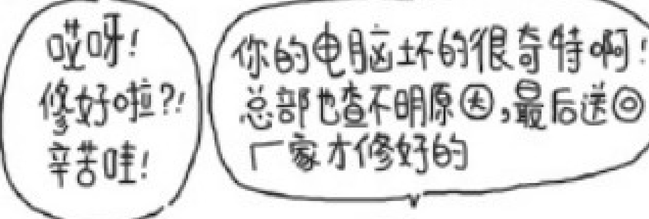
关于武侠网游，实际上是需要如何去体现侠义精神，如何利用一个平衡的系统去建立和规划这个武侠世界，但是很可惜，就现在采用的众多游戏系统而言，对于中国这个形态飘渺，只可意会不可言传的侠义世界实在是很难阐述的明白，这也是类似网游不伦不类的原因之一。个人认为，西方的龙与地下城的规则是典型的，但是套用在东方人物上面就不适合。首先，西方的所有阵营几乎都可以以集团的方式出现，可是中国的就不能全部归于此类。可能大家会说，五岳剑派了，什么南北少林啦，这都是炮灰不够拿人堆的阵营，但是问题就来了，牛逼的大侠往往都是独树一帜的，你愿意做一个普通的大侠么？回答是否定的。西方讲究天赋，有加点的技能书来彰显不同，但本质上面还是单一，你不能脱离自己阵营学到别人阵营的能力（想当初玩SF“魔兽”，我是个圣骑士还可以使用其他包括了部落联盟的所有技能，打Boss用招都不重样的，哈哈），但是中国大侠们光通汇百家的武林高手就能有N个，还不算自创武功的，你怎么表现，你怎么平衡？

还有，大侠往往都是少数人，不然也就没有大侠这一称呼了，游戏中大侠多了只能PK，现实中和官府有关系的大侠被招安了，没关系的统统被灭掉了，所以数量一直不会多起来。大侠相对于普通百姓而言，是一种灰色的存在，但是你要老百姓都崇拜然后都变成大侠，或者可以这么说，在游戏里，进入游戏的人就是为了当大侠，谁会进游戏里面当一个平头百姓呢？**（软粉：nbmaomao）**





原因不明







粥粥的IT与游戏（9）

bbs.popsoft.com.cn

软盘 生活

如果让你来策划一次专题，你要如何做？

发帖人：demonoracle

小白：有没有想过大软的专题是如何制作出的？看看咱们论坛上的讨论吧，我选出了两个“精华回帖”与大家一起分享。也欢迎大家到http://www.popsoft.com.cn/bbs发表高见喔！



坏香橙：

这次我尽量努力一下，这样的话大家看起来也轻松点，不会高呼“看不懂”“晦涩”云云口号。

首要内容，这个专题是个人独立完成还是群策群力集体创作？这是最关键的问题。独立制作的话写起来累那是一定的（爬过格子码过键盘的同学都晓得写作是项不折不扣的体力活），好处是内容重心要点可以随自己的需要自由调控把握。当然，个人的思考角度与思维方式存在定势几乎是一定的，相比于多人一起动手从内容广度上略显不足是情理之中的，不过这不见得是坏事，详情看下面。

乍看之下，作为写手个体的工作强度似乎要轻松不少，实际操作起来一写便知，完全不是这么回事——稿子打回去重写改写大肆删节不是稀罕事，究其原因无它，唯“符合专题整体内容”是也。如果是专题编辑老手的话情况会稍微好些，倘若不幸碰上第一次搞专题之前连合作写小说码字经验都没有的新手……（合十，愿佛祖大慈大悲早日普渡众写手于苦海，哈利路亚，赞美安拉）

因此如果真要亲自动手策划多人合作的专题，作为统筹制作人的首要工作无疑是提升自身素养。是，我知道有乙一这种看不起当代轻小说，照样写出鬼斧神工Light Noverl的鬼才存在，但是毕竟这种人才是少数，完全不具普适性所以咱们还是走稳妥路线为好。既然策划的是文字为主要载体的专题，那么自身的写作水准自然是基本中的基本要求——自己都写不好东西的话又有什么本钱去修改整合别人的东西？欲群攻其事，必先自利其器，这是第一。

第二，在自身能力可以服己服人的前提下，接下来的工作无疑便是召集人手准备开工。这里说几点印象中常存在误解的要点，1.人数。人多力量大的前提是集合为集体的每个成员都拥有相似或至少接近的价值观念与道德标准，倘若连这个条件都满足不了，人多手杂难办事会是更现实的下场；况且，繁多的人数不仅会对策划者本身的调度能力产生极大的考验，过多的观点混杂交织只会让专题整体全无重点混乱不堪。2.人员搭配。众所周知，每个能拿出上得了台面东西的写手都有各自擅长的领域（当然我严重承认游戏撰稿界经过十多年的洗礼，的确存在门门通样样紧的口胡大能存在，不过指挥这种老油条做专题不见得能增长多少经验，作为专题策划人来说还是适当让自己经受些挑战比较好——对新手而言尤是）。赶鸭子上架让不擅长领域的写手勉强上马只会事倍功半，即便是组织文字的熟手也一样——举例，如果让我和西塞罗西总写“仙剑”专题，那这个专题不砸锅才有鬼——一个除了一代啥续作都没玩过的废柴能写出什么东西用脑干也想得出来。不同的专题题目选择不同长处的写手参与，这是顺理成文的基本规则。3.人员筛选。这点要特别强调一下，如今有才无德的写手并不鲜见，这方面最醒目的例子之一便是那传说中的星X火煋爷是也，是，这厮在专擅领域里写的东西的确值得一看，但人品忘八蛋到这个地步的货色还真能算是几十年才出一个。除了道德方面的考量外，性格方面的问题也是必须要重视的，所谓文人相轻，有些个性十足的写手合作起来就是别扭得紧，强扭的话往往会给其个人与整个团队都带来困扰。总之，协调可以说是组织的艺术，看上去似乎平淡无奇顺理成章，实际操作起来才会知道有多难——有个性值得一用的人绝对不会如想象般轻易摆弄，这点是毫无疑问的。



团队合作很重要

第三，确立了组织的构成后，紧接着自然是开麦启镜进入正题——最起码的基础，先把相关人员都集合起来先，QQ群什么的都是不错的形式。关于集结这点有同学可能有异议，没错，远有当年纯银在CBI尝试过的黑箱集稿拼贴手法，近有前几期的那次“内涵”袖珍专题都是在隔离写手交流前提下完成的例子，但前者属于游戏专题发展初期的尝试，后者则纯粹是无心之举造就的巧合，实际参考价值都不大。确保交流的顺畅后，专题主持人公布题目并介绍自己的基本思路让参与者分析探讨，得出互相都可接受的协议后进行分工，各自分头开始写作——此时写手鼓励互相交流以免出现内容重复与核心重叠现象，而专题制作人的任务便是统计更新进度并用各种手段督促各写手加班加点不得延误，具体手段不一定，威逼利诱软硬兼施皆可，当然怎么用合适那就是主持者的任务，别玩得过火让写手中途撂挑子是底线。这个阶段属于专题制作的主体，一般会占据制作时间的大半部分，要有耐心，但绝不可无节制放任拖延。

第四，待到各位组织成员都已交稿完毕后即是统筹者忙碌时刻的开始。内容整合、核心提取的工作都要在这时完成，而且这里的工作总体上的完成主力是专题制作人而非参与写手（适当的协助当然可以），但最终拍板的只能也必须是制作人本身。倘若上一阶段调度合适且发展顺利的话这部分的工作不会很复杂，但如果情况不像那般理想的话……最辛苦的时刻来到了。

第五，最后，定稿杀青封镜出片——当然还有最重要的，对写手和专题制作者同样重要的稿酬分配问题。具体每人会得到多少票子、每人票子的多寡与哪些要素，如文笔、篇幅和内容是否直接挂钩，以及对后期制作的参与是否会有额外分红都是要考虑的问题。俗语云亲兄弟明算账，这些与金钱相关的话题一定要及早定夺得出定论，否则在专题完成稿件已经送出时闹出的内讧虽然不会对成稿产生什么致命影响，但从长远来看，无论是对编辑与作者关系还是对刊物名誉威望都将产生几乎不可挽回的恶劣影响，对媒体来说实在是得不偿失的大损失。

以上内容纯属结构组织方面的个人意见，不包括内容构成方面的探讨。其实细看的话也没什么太深奥的内容，这篇东西的目的也仅仅是最基础的入门概述。



冰河：

哎，真是麻烦的呢，貌似大家对专题的理解都不一样。所以我先说说我所认识的专题吧。

我来大软之后就一直任职专题记者，这个职位很奇怪，很少见到其他杂志有这么个头衔，充其量是“主笔”“资深记者”之类的。我开始也很疑惑，不过后来才明白这个头衔真是名副其实：“砖”“蹄”。不是拍人脑袋，就是踢人屁股，着实是个得罪人的苦差事。

以上是玩笑，无幽默感的请无视。

专题，按照入行时老编Walker给我的解释，就是针对一个具有典型性、代表性的事件，搜集、整理、打探、采访，获得充分的资料之后，展现事件的真实发生过程，以及背后所隐藏的社会意义。记者要对这个事件有充分深入的认识，并提出具有足够力量和证据支持的观点，以让读者看到事情的全貌，有足够清晰的看法。

真是难以概括啊，我想了半天，以上描述似乎还是不能完全覆盖我的认识，因为这年头专题似乎被认作“深度报道”的一个代表。网上满处都是专题，这称号都已经不值钱了啊。不过我始终认为，当年我所知道的那个解释，应该是最接近本质的一个，因为那是一个新闻记者所需要做的工作。要有自己的认识和观点，自己动手调查采访，搜集资料，亲自组织材料写作，同时，文责也要自负，这样文字才有足够的力量和公信力。满互联网的专题，真正敢对自己文字负责的有多少？那些把各种报道搜集整理到一起，配一堆文字和图片就敢说是专题的，不过是搜索引擎的关键字集合而已。既没有技术含量，也没有公信力，说删除就删除，不会有什么影响。

对我来说，一个专题的制作过程是这样的。首先确定一个选题，这个选题可以是最近的热点，比如羊叫兽的电击治网瘾，也可以是不被人注意的但却对行业或者消费者有深远意义的事情，例如从前我做过的伪3G时代。选题要够分量，其实这是制作专题最难的工作。如果不够分量，后面的采访和写作都会很辛苦，因为没有实质性的内容啊，只好往里面灌水，凑一篇文章。

选题确定后，就是破题。分析这个事件所涉及各个阶层，他们的利益所在，谁动了谁的奶酪，出于什么目的，是否合理合法，结果又是如何，然后根据搜集到的资料对比，找到其中的矛盾和冲突，那么初步构架就完成了。迅速找到冲突，是制作新闻专题很重要的职业素养，有冲突，这个专题才可能好看。但冲突也有很多层次，能发掘到多深，这个是看个人的业务水平。

破题之后，就是按照计划去采访了。这个过程可能枯燥可能有趣，实际上是工作中最不可控制的一部分。也没什么好说的，只有干过一段时间的才知道，相信各位以后有机会体验。

最后就是写作了，这个部分依赖个人文采，但更重要的是逻辑和条理。可以没有出色的文笔，但只要前期选题精准，采访材料充实，按照设计好的结构把材料罗织，至少有一篇合格的文章，如果有文笔，那么会更出色。可惜这样的文章我一年也只能写两三篇。

以上是我的专题制作经验，是从记者角度出发的，如果放到8神经大人那边，就略有区别。但其中的精髓是一样的，区别不过是我要自己采访写作，他要找作者写作。自己写难，让作者充分理解自己意图然后写出合格文章也不容易。大家都是苦命人，当年我们两个合租，经常夜半跑到客厅里对着抽烟发牢骚，末了再回去继续写。哎，如今倒很怀念那会，年轻，能打啊，现在都打不动了。

编辑部的故事

小白：烟协——大软编辑部中的不良嗜好团体。他们行踪十分诡秘，因此不易抓捕，在行动时最少两人一组，彼此互相照应望风，一个落网另一个立即逃走，十分不讲义气。对于不喜吸烟的同志们来说，可谓深恶痛绝。对于少年儿童来说，是不折不扣的反面教材……



无论如何好言相劝，总会有人一意孤行……

火星小学生优秀作文选之——《抽死拉倒》

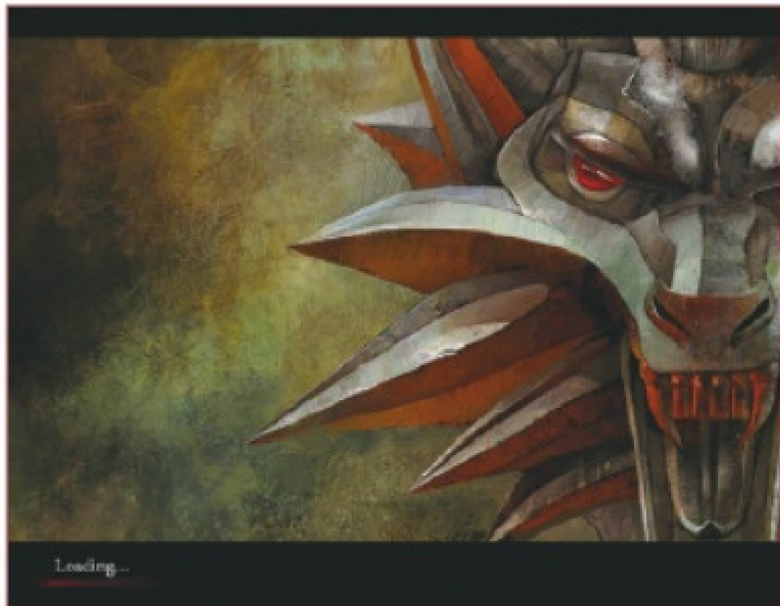
老师说，要倡议人们远离香烟，找回自己的健康，不给社会增加运行成本。这个道理我非常赞同。可能有人说：“戒烟有什么用？如果全世界没有工厂生产香烟，也就没有人吸烟了。”这是不对的。爷爷告诉我，以前人们穷得抽不起烟，就卷起树叶点着抽。可见，工厂里不生产香烟，也达不到戒烟的目的。心理学家阿姨告诉我们，烟民是一个非常敏感的群体，他们不仅自欺欺人，还敌视为他们好、劝他们不抽烟的人，冰河哥哥、8神经哥哥就是这样的代表。直到他们抽烟抽得病入膏肓时，才会主动戒烟。这样的人是不值的可怜的，与其苦口婆心劝他们，浪费时间，不如让他们自食其果，这就是对他们最好的教育。（一年二班 小明）

游戏内外的抓狂时刻

■北京 齐天大宝

抓狂是一种莫名其妙的、说不出来的、在心头懵懵懂懂的、宛若夜晚的太阳又仿佛白天的月亮的，反正就是那么一种被放在全是毛毛虫的箱子里的感觉。不抓狂的人生是不完整的，玩游戏也是一样，经常会出现一些让人扭曲、暴躁、黑化的抓狂事件，所以我们今天就来讨论抓狂，目的是……抓狂。

载入中



刚刚入手一款游戏大作，我豪情壮志，我兴高采烈，我头顶青天。用了半小时解压安装，我丝毫没有倦意，因为我要开始玩啦！可在我运行游戏后，3分钟过去了，屏幕上只有一个写着“游戏载入中……”条状物在蠕动。第一次嘛，要有耐心，于是在我做完一遍眼保健操后，终于进入了游戏。没想到的是，我面带微笑的看完开场动画后，它又开始“载入中”了……

名字不能使用

我行不更名，坐不改姓，无比帅气的XXX便是我。名号就是我的化身、我的代表，走到哪只要看到我的大名，那就和见着我的人一样，让我改名，不如涂黑了我的脸。可是在这一刻，我气节不保。“对不起，您的名字中含有非法字符”“对不起，您的名字已经存在”“请重新输入您的名字”“您可以使用‘XXX123’”，对不起，我的名字很合法，我也不是什么XXX123！



唠叨、懒惰、出尔反尔的村民

“我家小儿得了重病，烦请这位壮士去取些这泉水为他调药吧。治好了我儿的病，便将我祖传的宝剑赠与你。”这么可怜的母亲，我怎能不帮，何况还有宝剑能拿。于是我跨越两张地图为她拿回了这泉水。“哎呀，我记性真是不好，忘了告诉你这泉水还得用那木柴烧开。”帮人帮到底，我就再跨越两张地图帮她用那木柴烧水。“谢谢这位壮士，我救儿心切，不得已骗了你，其实我根本没有什么宝剑。但你这么善良blah blah blah……啊——”壮士不是“忍者”，我实在不能再忍了，哇呀呀！

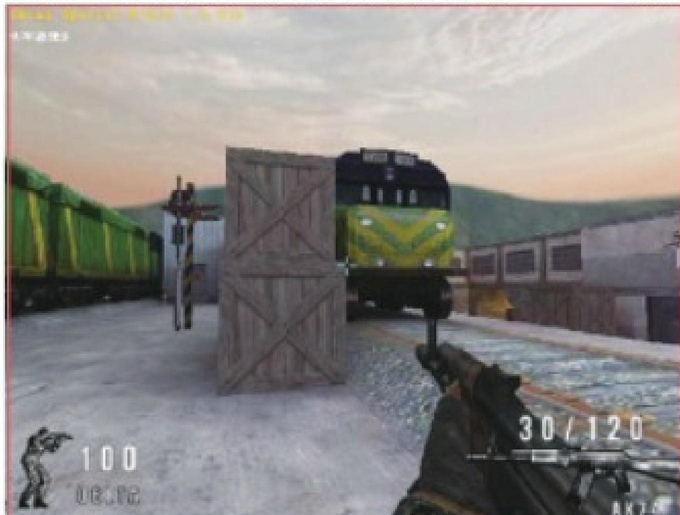
路遇空气墙

空气墙这东西，比马赛克还要坏。人家马赛克明确告诉了我，这里不要看、不能看、不该看，可空气墙你骗我、耍我、戏弄我。当我被敌人气势压倒，想要择路而逃时，明明看到了一条没有尽头的光明大道。当我执行窃听任务，就要被对方发现的时候，明明看到了一个可以隐蔽的房门。当我新结交到一位朋友，想要显摆一下勇气和能力的时候，明明看到了一堵适合攀爬跳跃的矮墙。可是我遇到了你——空气墙，一切都被你无形又无情地毁掉了……



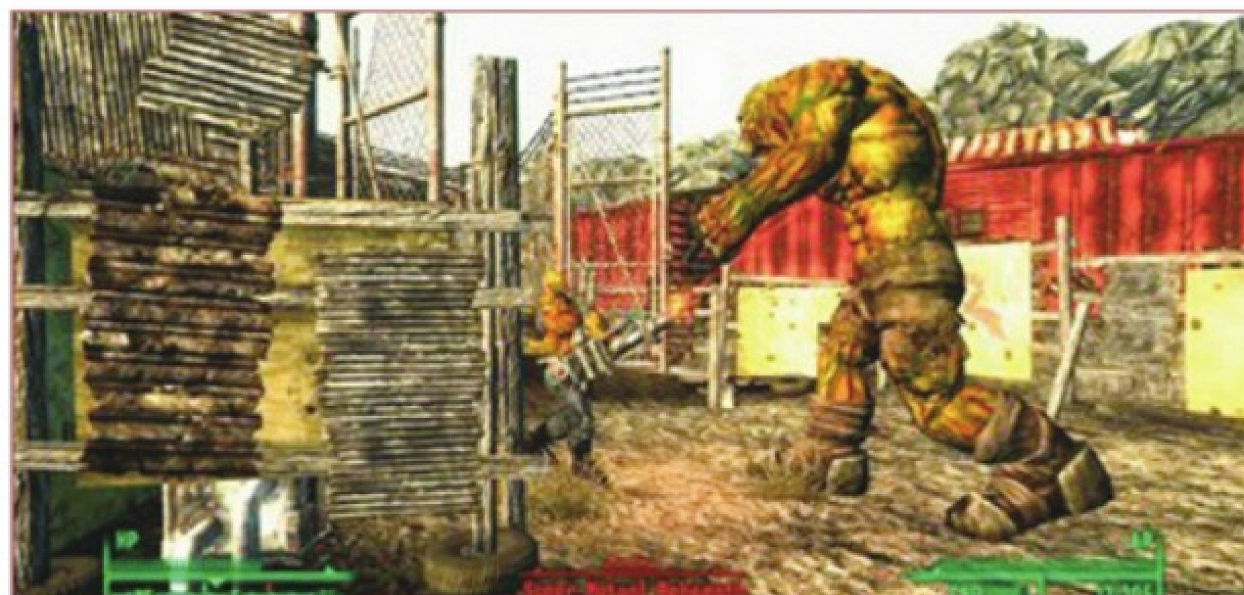
这个为什么打不烂

“我这把AK，威力无比，刚爆了两个人的头。”“好厉害啊，那它能打死狗熊么？”“狗熊算什么，有了这枪，恐龙我都能打！”“别吹牛，你先打一枪，让我见识见识。嗯……就那边那个木箱吧，摆在路上挺碍事的。”“没问题，我一枪便能把它轰至渣啊。”砰！箱子纹丝未动。“哎呀，这枪后座力大，一不留神失了准头，我下一枪好好打。”砰！箱子依旧纹丝未动。砰！砰！砰！……“为什么！这个为什么打不烂！我不是明明才打烂了两个人的脑袋么？这个箱子它……为什么！”



愚蠢的战斗伙伴

敌人真的不狡猾，就是我们太愚蠢。我知道你有热情、有冲劲，可是能不能再来点理性，不要不顾一切的往前冲，终于冲到了敌人包围圈里了吧。你可能不知道，这么干的结果就是让我“Game Over”，那我就要读了存档，让你再死一次哇。我知道你身子不太好还需要休息，可是能不能不要



只休息不干活，走三步退两步，非等敌人追上来。你可能不知道，这么干的结果是让我心疼被你拖延的点卡时间，有了这次，就没有下一次。另外，我们是伙伴，在我看地图和整理装备的时候，不要催我干这干那，我是为了大家好。

妈妈喊你回家吃饭

这场持续了1小时的战斗就要接近尾声了，再坚持10分钟；这个迷宫要限时通过，还有10分钟；喊了半下午终于有人来一起做这个组队任务了，10分钟就可以搞定。偏偏就在这我只需要10分钟的时候，妈妈喊我去吃饭，老婆喊我去接人，领导喊我去加班。如果我敢说出“等一等再给我10分钟”这样的话，那接下来将是无数个10分钟的思想教育与无情批斗。“饭要按时吃啊，不能为了玩不要健康啊。”“游戏重要还是我重要！”“不能再等了，马上过来，不然扣奖金。”我真的只需要10分钟而已啊……



她的事情很重要

为了晚上能玩会游戏，我主动担起了做晚饭的重任。保险起见，饭后洗碗擦地的工作也一并干完，还许诺周末一定陪她逛街买衣服。这下总可以玩得心安理得了吧，于是踏踏实实坐下来，点上一根烟，开始游戏！没成想，10分钟后她也坐了过来，还不时的看表。我心越来越虚，终于忍不住问了一句：“有事么？”她羞涩的一笑：“今天你表现很好，本来不想打扰你。可是等下必须要让我用电脑，真的有很重要的事。”我一听这话，哪还敢再玩下去，忙起身让位。她毫不犹豫地上位，开始干那很重要的事——淘宝买零食。

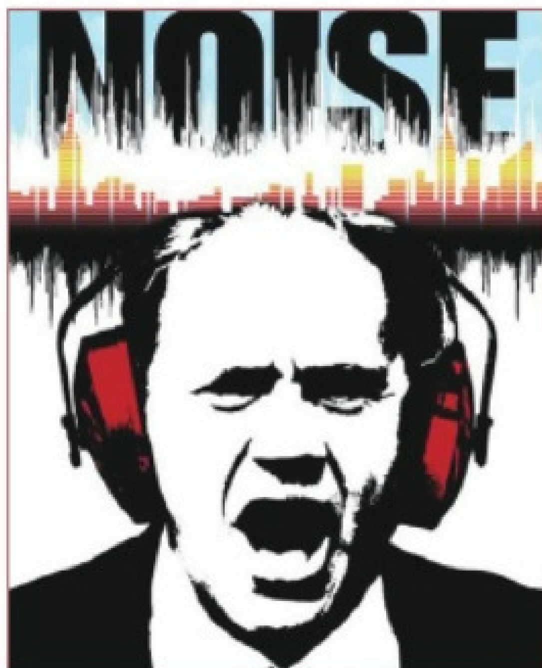


人有三急

身陷危险地带，正当突围之时，下个存档点还看不到影，上个存档是半小时前；Boss打到75%，身负为MT刷血的重任，MT倒就必然又是一次团灭。在这么关键时刻，我却不得不放弃现在的战果、辜负队友的信任，去上厕所。人这三急，属入完全不可控状态，“肾斗士”实在是一个高不可及的目标。肚内一阵阵绞痛时，再要紧的事儿也得靠边站啊。虽然明知道这是没办法的事，可也还是忍不住痛恨自己：叫你吃那么多，叫你吃那么多……



隔壁大哥行行好



想要愉快地游戏，良好的环境是很重要的一环。正当与战友语音交流战术时，正当苦苦思索一个谜题时，正当尝试一个精确度很高的动作时，突然响起邻居家装修的巨大砸墙声、网吧邻座与女朋友的嬉笑打闹声、楼下大妈舞蹈队的秧歌伴奏声。我试图等待这些噪声自行结束，但它总是没完没了。我试图对这些噪声进行脑内屏蔽，但身为普通人类很难做到。能够不被打扰的专心游戏，是一件很奢侈的事儿么？注意点素质好不好！

面条引发血案



这次副本打得顺风顺水，队友们都专业又认真。最后的Boss战前，为了保持这一良好的状态，大家决定稍事休息再开战。于是各人安坐在Boss的警戒距离外，喝水的喝水，入厕的入厕。谁也没有想到，有个队友却突然起身，直线向着Boss飞奔过去，然后躺在了Boss脚下。“啊，你这是要干吗？癫狂了么？”“对不起……我玩到现在还没吃晚饭，实在饿的慌，就泡了碗面。趁休息说扒拉上两口吧，结果太着急了，一根面条掉在了前进键上……”

好人被雷劈



停电、断网、显卡风扇停转、键盘鼠标失灵，这样的突发情况已经司空见惯。为了防止因为这些情况耽误我的游戏时间，我坚决做到了电费网费不晚交，显卡和键鼠有备用。可人生总是充满惊喜，谁能想到大家都认为几乎是零几率的事，偏偏让我赶上了呢。楼顶明明有避雷针的，可是为什么那一道闪电过后，我的电脑便再也启动不能？莫非我的电脑被诅咒了？可我是一个好人啊，没用电脑干过坏事……真的。

大众影音之「欢乐篇」

欢乐来源于生活，人和人生活方式的不同，也就产生出针对于不同人的不同笑点，也就有了“我的笑点很奇怪”的说法。不管独乐还是众乐，能乐就挺好。

《传染》



本片来自于漫画家吉田战车1989年至1994年所连载的四格漫画《传染》，这部作品在当时颠覆了传统漫画风格，成为无厘头搞笑漫画的先驱，被誉为“漫画界的卡夫卡”，不单是漫画，这样的风格还影响到日本之后很多艺人和广告。负责此次动画制作的是东宝制作公司，并有能登麻美子、关智一、若本规夫等人气声优加盟，片中大量笑料只有成人才能真正理解，一边困惑一边又禁不住喷笑。

《来来猫》



一位爱猫人为了给弃猫寻找主人，在博客上发表以“寻找领养人”为主题的文章，主要描写猫咪和作者的日常生活，有时也涉及到“生命重要性”这样的话题。此主题文引起广泛关注，于是在2008年被漫画化，又在今年被动画化。担任此次动画的监督是曾制作《搞笑漫画日和》和《水果篮子》的大地丙太郎，相信他对笑点的把握可以让这样的生活故事更为生动。女演员小林聪美在片中担任所有人物和猫咪的角色，虽然每集只有两分钟，但一个人噼里啪啦念出所有这些台词，也很辛苦吧。

《美食从天而降》



这部动画电影就是那传说中的“天上掉馅饼”了，只不过一位发明家代替了耶和华。为了解决全球日益严重的食物短缺问题，发明家弗林特立志要找到一种让美食从天而降的方法。从小就喜欢创造稀罕玩意的他，一直没有什么实用的发明，而这一次，他终于成功了。彩色的云朵带来无数美食，汉堡、意大利面、冰激凌、果冻，想吃什么伸手就能得到。一边吃还可以一边在食物中玩耍，这是多少人从小就有的梦想啊。

《关于史蒂夫的一切》



美国女演员桑德拉·布洛克精力充沛，表演幽默精彩，也因此被冠以美国“傻大姐”的称号。此次她在《关于史蒂夫的一切》所扮演的玛丽，正是这样一个“傻大姐”型的女人。在一次家人安排的相亲过程中，玛丽认识了英俊帅气的摄影记者史蒂夫，于是便一发不可收拾地爱上了他。玛丽认定史蒂夫就是她的另一半，便决定要跟随他到任何地方，成为他生活的一部分。玛丽天真直率的性格，加上史蒂夫敌对同事的蛊惑献计，使得她在史蒂夫的新闻组中不断闯祸，使得众人哭笑不得……

《谎言的诞生》



本片是英剧《办公室》中的刁钻老板瑞奇·热维斯自导自演的大银幕导演处女作，珍妮弗·加纳、蒂娜·菲、乔纳·希尔等众好莱坞明星加盟出演。影片讲述的故事发生在一个幻想世界中，这里不存在谎言这个概念，人们从来不说谎，哪怕是善意的小谎。直到有一天，片中主人公马克灵光突现，说了世界上的第一句谎话。这个发现让他收获颇丰，似乎整个世界都变得美好了。

《13号仓库》



在美剧淡季，这部《13号仓库》于Sci-Fi频道改版为Syfy当天开始播放，收视率居高不下，成为Syfy频道近十年来首播收视率排名第三的剧集。本剧设定很简单，一男一女两位特工，被调派到高度机密的政府设施“十三号仓库”工作，负责寻找流落民间的超自然物品，解决这些物品带来的麻烦。同时，本剧混合度又极高，生动的人物、精彩的对白、有趣的道具、轻松的剧情，既不会让人沉重也不会让人乏味。

Bibio 《Ambivalence Avenue》



来自于英国的Bibio原名Stephen Wilkinson，出道时就表明了他对苏格兰二人组Boards Of Canada的崇拜之情。相对前辈，Bibio的电民谣风更偏向于温暖欢快，而冰冷的电子气息稍弱。《Ambivalence Avenue》是他今年出版的第二张专辑，也是投效于电音名厂Warp后的首张专辑。融合碎拍、和声、循环音轨、实验节奏等多种元素，Bibio的歌曲更加多样化并特色鲜明。

大众影音之「战斗篇」

本次的战斗篇有着较集中的战斗点，大家都在为自己和自己关心的东西而战。这是最基本的人性，也最容易引发自身深藏的潜力。本篇还有一个显著特点，那就是科幻元素占得很大的比例，有的是点缀，有的是主旨，爱科学爱幻想的同学们不要错过。

《CENCOROLL》



本片是根据宇木敦哉和“动画革命东京”在2007年联手推出的同名短片的基础上改编的。作为新锐动画制作人宇木敦哉曾多次获奖，备受业界瞩目。此次他自编自画自导的《CENCOROLL》，画风简洁、情节紧凑，并有时下流行元素的加入。故事中，小镇突然出现战斗型巨大怪物，世界陷入混乱。一个高中男学生饲养的一只奇怪的宠物与这些怪物很相似，这个秘密被他的一位女同学发现，而这时操纵巨大的神秘少年也现身了，少男少女由此展开与怪兽的战斗。

《火影忍者疾风传 火之意志继承者》



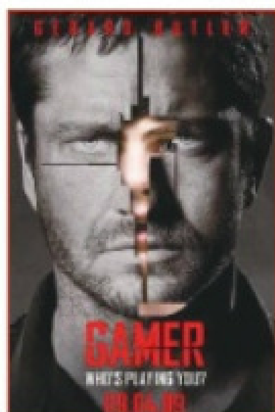
从1999年开始在《周刊少年JUMP》连载的《火影忍者》，今年迎来发行10周年纪念。为了庆祝10周年，官方推出2009剧场版《火影忍者疾风传 火之意志继承者》。新剧场版中，云、岩、雾、砂四国核心忍者，突然行踪不明。四个大国把怀疑的矛头指向了唯一没有受害的火之国，第四次忍界大战即将拉开帷幕。陷入阴谋中的木叶村究竟能否查出事实真相全身而退？在第四次忍界大战中，鸣人他们又面对怎样的考验？

《9》



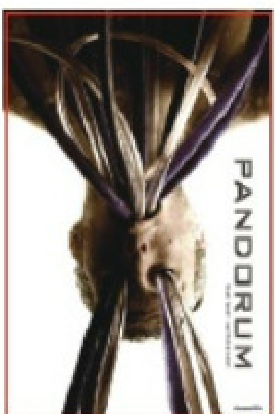
本片导演申·阿克是来自于CG工作室WETA的动画艺术家，他2005年拍摄的动画短片《9》曾荣获奥斯卡最佳短片奖，本次的长片《9》正是由之前的短片扩展而来。故事的主人公9是一个由拉链、纽扣、别针组成的麻布娃娃，诞生于人类消失后的荒凉世界。继承了人类智慧的9，和几个残存的同类一起，为了生存与毁灭了人类的巨大的机器展开残酷的斗争。本片幕后阵容强大，鬼才蒂姆·波顿和《通缉令》导演提莫·贝克曼贝托夫联手制片，并由霍比特人伊利亚·伍德为主角配音。这部气氛动作俱佳的动画电影将在2009年9月9日于美国上映。

《真人游戏》



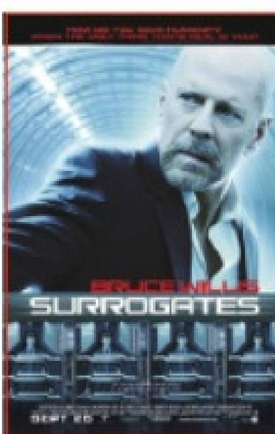
影片由《怒火攻心》系列的导演马克·耐沃尔代和布莱恩·泰勒执导，讲述一个未来的现实与虚拟、游戏与战斗的故事。肯是一个年轻富有的科技天才，他发明了一款名为《Slayers》的多人在线游戏，号称“史上终极暴力”。这个游戏中，玩家操控的都是活生生的人，死囚犯凯博就是被操纵的人物之一。为了生存，凯博要与游戏中其他囚犯展开真枪实弹的厮杀，为了自由，凯博必须逃离游戏，并摧垮肯和他的游戏系统。影片中肯的扮演者是剧集《Dexter》中那个双面法医迈克尔·豪尔，凯博的扮演者则是在《300》中一炮走红的猛男杰拉德·巴特勒。

《深空失忆》



这部由丹尼斯·奎德主演的《深空失忆》，集合科幻、惊悚、血腥元素，被形容为《生化危机》《异形》《太阳浩劫》及游戏《死亡空间》的结合体。故事发生在一艘漂浮在太空中的宇宙飞船上，被遗弃飞船上的两个太空船员醒来后，发现关于他们的身份和他们要执行任务的记忆全部遗失了。当他们决定用逃生舰离开这艘宇宙飞船时，却发现他们两人并不是唯一的生还者，进而发现这飞船中还有着深藏的秘密与阴谋，关系到人类的存亡。

《代理人》



影片根据罗伯特·范蒂迪的漫画小说改编而来，与威尔·史密斯2004年主演的《我，机器人》有点相似，都讲述了机器人与人类之间的故事。在未来，人类生活于相互隔绝的世界里，只要购买一个代理机器人，便可以由他代替自己去外面的世界进行各种活动，于是代理机器人成了彼此交流的唯一途径。一桩代理机器人谋杀案打破了这看似完美平静的生活，布鲁斯·威利斯扮演的未来警察，在调查中这起案件时，发现了可怕的内幕……

范晓萱&100%《赤子》

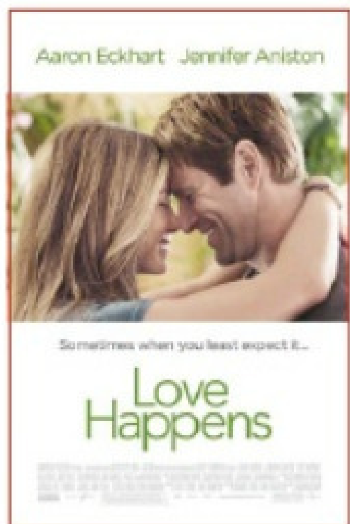


突破之后，成为自身内在的赤子。这个骨子里独立叛逆，爱Jazz爱Punk的女人范晓萱，已经离当初唱着儿歌的“小魔女”十万八千里。多次转型、写书、创办自己的独立厂牌、组建100%乐团，范晓萱一路走来并非风调雨顺，也曾受到抑郁症的困扰。当初唱的是别人要她的唱的歌，有的是别人要她有的造型，到如今可以唱着自己想唱的歌，展现出自己最真实的样子，这就是范晓萱坚持“战斗”的结果。

大众影音之「温情篇」

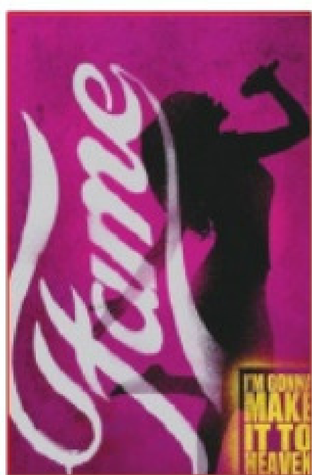
暑期热潮已经过去，秋季新片还都没有露头。这么个青黄不接的时候，我们也就包容一点，把能接受的题材和形式范围都放宽一些吧，因为宽容也很“温情”的事嘛。

《爱不胜防》



今年已40岁的女演员詹妮弗·安妮斯顿，曾经是《六人行》中瑞秋，也曾是布拉德·皮特的恋人。此次影片《爱不胜防》，詹妮弗与艾伦·艾克哈特演出对手戏，讲述一个有关疗伤的故事。片中艾伦是一个作家，写了一部关于疗伤和自救的畅销书，被很多人视为专家，詹妮弗正是艾伦众多书迷中的一位，仰慕并欣赏着他。可在两人的交往过程中，却发现艾伦自己也有难关需要克服，那就是他始终不能直面爱妻过世的问题。

《名扬四海》



本片翻拍自1980年由艾伦·帕克导演的同名歌舞片。故事发生在纽约一所艺术高中，8个来自于不同阶层、不同背景、不同家庭环境的青少年，带着各自的梦想前来应考，精彩的歌舞场面充满整部影片。这是一部励志风格的作品，导演和主演都是以新人为主，对于这点，导演凯文·唐查罗恩说：“我们能够使用著名的电影明星来扮演这些孩子，但是我们做的这部电影是关于高中生们而不是超级巨星。”

《化物语》



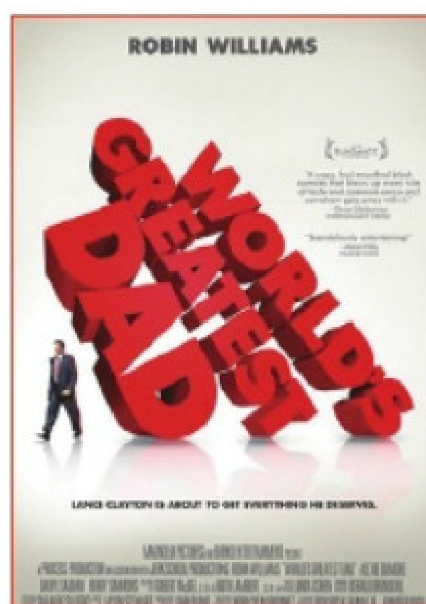
我也不知道为什么把这部片子放在温情里，大概是每每按下空格键，便升腾出的对字幕组同情又钦佩的情感使然吧。这部由西尾维新创作怪异题材小说的《化物语》，本就有着十分吸引人的故事情节，本次的动画化更是在鬼才新房昭之刀下趣味大增。男一号阿良良木历是个吐槽吸血鬼少年，女一号战场原黑仪是个用文具攻击的傲娇少女。两人由于怪异事件结识，种种怪谈故事也就此开始，螃蟹、蜗牛、猴子纷纷登场。

《大器晚成》



本片是HBO电视台的新剧，讲述一个中年男人“卖肉”的故事。这名叫雷的男人在学生时代是个体育健将，曾前途无限、宠爱万千。如今已迈入中年的他却一事无成，工作无趣且薪水少，老婆也和别人跑了，连房子也被一场火烧了个干净。雷不愿意在如此低沉下去，于是参加了一个致富培训班，也因此发现了自己的“大器”……于是要利用这个“大器”，改变自己的人生。对于男人，特别是潦倒的男人来说，本片都无疑是最佳励志。

《世界上最伟大的父亲》



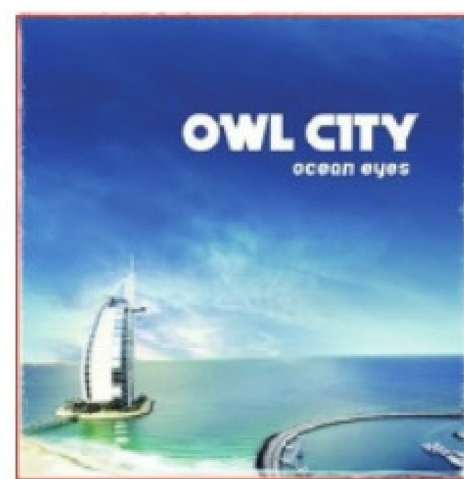
这部电影的导演鲍勃·格德斯维特喜欢用非传统的方式和喜剧性的故事讨论敏感话题，其2006年导演的《莫惹是非》是这样，这次新片同样。影片并不是俗套的父子情深，而是把注意力放在了青少年身上。喜剧明星罗宾·威廉斯在片中饰演一位高中诗歌老师兰斯，他有个处处与他叫板的儿子凯尔。兰斯想成为富有的知名作家却一直没有实现，凯尔要讨好学校漂亮的女艺术老师也一直被对方无视。父子俩本来平淡的生活，被凯尔的突然“自杀”打破了……

《夏日大作战》



这是导演细田守的最新作品，他2006年执导的动画《穿越时空的少女》，曾获得了日本奥斯卡年度最优秀动画作品赏。今次细田守携《穿越时空的少女》原本人马打造的《夏日大作战》则以社会与家庭间的羁绊为主题。性格懦弱的高中生健二以“假扮的未婚夫”之名，来到暗恋女生夏希的老家。一天晚上，健二收到一条神秘数字短信，之后世界便陷入一片混乱之中。于是健二和夏希以及夏希家人一起，开始联手对抗这场危机。

Owl City《Ocean Eyes》



美国大学生Adam Young于2007年组建了单人乐队Owl City乐队，唯一成员当然就是他自己。本次新歌配精选专辑《Ocean Eyes》，依旧是Adam一直坚持的流行清新小电风格。轻盈、美好、不含杂质，似乎每首歌都是一个调调，这样的风格并不适合所有人和所有季节。趁着夏天还留着一点小尾巴，再来感受下这仅适用于夏日的味道吧。

北美PC游戏销量榜

（2009年7月26日～8月1日）
数据来源：Direct2Drive

名次	中文名	英文名	发行商
1	战锤40K——战争黎明 II	Warhammer 40K: Dawn of War II	Relic/THQ
2	永恒之塔典藏版	Aion Collector's Edition	NCsoft
3	求生之路	Left 4 Dead	Valve Software
4	反恐精英——起源	Counter-Strike: Source	Valve Software
5	猴岛的秘密特别版	The Secret of Monkey Island: Special Edition	LucasArts
6	杀戮空间	Killing Floor	Tripwire
7	英雄连——勇气传说	Company of Heroes: Tales of Valor	THQ
8	军团要塞2	Team Fortress 2	Valve Software
9	半条命2——橙盒	Half Life 2: The Orange Box	Valve Software/EA Games
10	武装突袭 II	ARMA II	505 Games

韩国网吧游戏排行榜

（截至2009年8月9日）

名次	中文名	英文名	占有率
1	永恒之塔	Aion: The Tower of Eternity	15.49%
2	突袭	Sudden Attack	10.45%
3	星际争霸	StarCraft	8.62%
4	魔兽争霸III	Warcraft III	6.92%
5	地下城与勇士	Dungeon and Fighter	5.89%
6	天堂	Lineage	5.62%
7	特种部队	Special Force	5.03%
8	魔兽世界	World of Warcraft	4.97%
9	FIFA Online 2	FIFA Online 2	4.62%
10	天堂 II	Lineage II	3.28%

变的是单机？不变的是网游？

■榜评人 蓝星

大漠小虾把榜单扔给我时，满脸都是羡慕的神色，他说——这期单机排行榜变化特别大。我拿了榜单这么一看，还真是的诶。那位说了，轮到你写回榜评，大漠小虾有什么可羡慕的？这你就有所不知了，所谓“榜评期期有，下期到我家”，榜评是大家轮流写的，犯不上羡慕或嫉妒。但这榜经常是千年不变，后写者要不停地想话题，于是乎，拿到一张“翻天覆地”的榜单，也就成了令人羡慕的事情，好吧，雨露均沾，让大漠小虾和小明两个也来插上几句。



蓝星：上期榜评，小明同志明目张胆地质疑了“中西审美不同”的观点，他说的对不对我不知道，不过本期的排行榜，让小明撞出一头包。《战锤40K——战争黎明 II》勇夺第一，这游戏在国内是叫好的多，真正深入玩它的玩家却一定是小众，很难想象它会登上国内游戏排行榜的首位。

小明：好吧好吧，不要只看“战锤”，《永恒之塔典藏版》可是美型的韩式游戏，北美玩家不是一样的喜欢。

大漠小虾：《求生之路》这游戏排第三，虽然我很不喜欢Left 1 Dead的感觉，不过在国内的排行榜中它也有排进前三的实力，说明中西审美还是有趋同的地方吧！

蓝星：你那个不算，“枪车球”类的游戏受众广，似乎也不能证明中西审美趋同。

小明：《模拟人生3》掉出前十名，大快人心！我GF沉迷这游戏，霸占电脑不让我用……

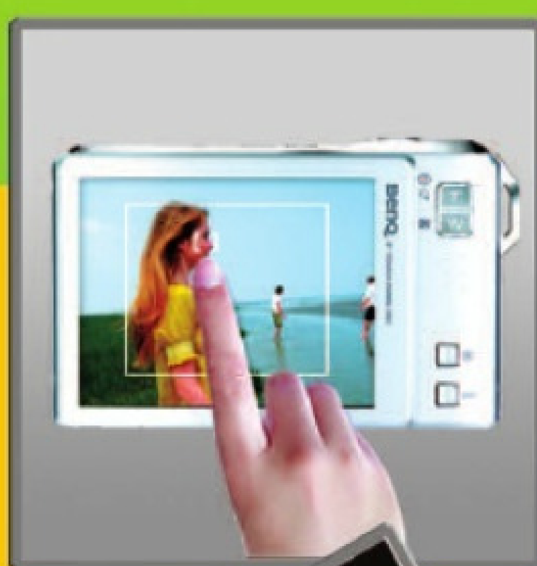
大漠小虾：别跑题，现在在讨论“审美”问题呢……

蓝星：没有结论的讨论，还是停止吧，我们聊聊韩国网吧游戏排行榜。

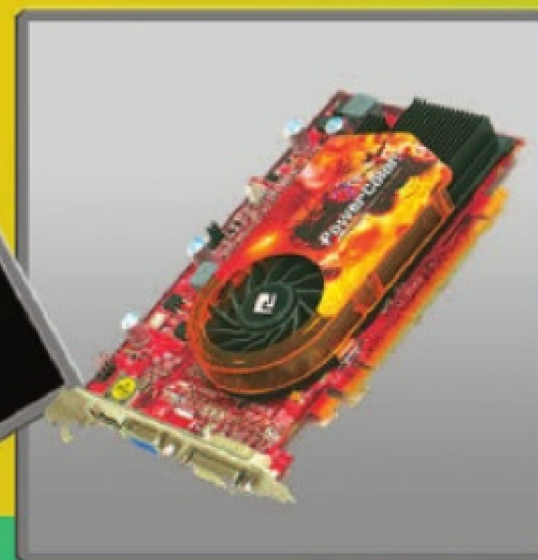
大漠小虾和小明瞬间没了踪影，远处传来他们的声音——那个千年几不变的榜，您自个儿想词儿吧……

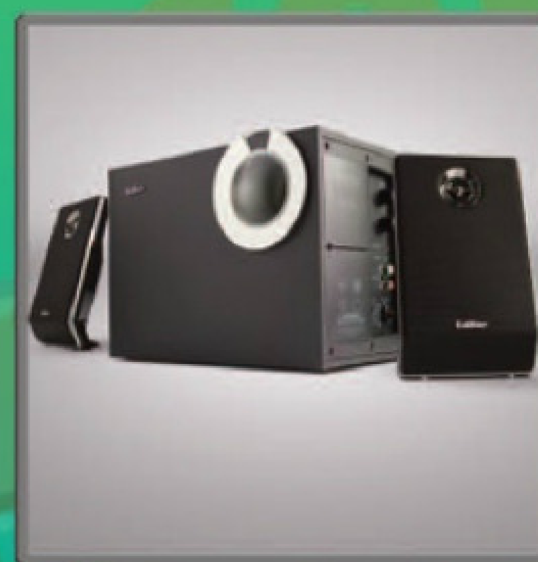


Poptry.com
大众试客











大众软件300期纪念增刊

永恒之塔 官方图文指导全书

魔兽世界 高级副本 装备收藏手册



双重赠品 双重惊喜

《永恒之塔》新手上路指南
天族、魔族1～20级任务大全
八大职业全面分析
练级的职业搭配技巧
弓星成长之路及PK技巧
魔道技能分析及PK经验
如何做一个优秀的护法
深渊收割团队深入分析
火焰副本打法分析
天族采集经验谈

魔兽“台服”定居指南
双天赋系统简介和配点
高端副本奥杜尔详尽攻略
《巫妖王之怒》成就系统变动详解
《巫妖王之怒》3.1补丁重点内容一览与简要评述
3.1补丁中新增银色锦标赛简介
《巫妖王之怒》全新掉落大全（包括奥杜尔全新掉落）
国服太阳之井高地新版攻略
国服备战死亡骑士之入门

火爆热卖中

全国各地书报亭有售 零售价：29.8元

发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电　话：（010）65934375　65025164
传　真：（010）65934375
邮　编：100026
联系人：黄小姐

邮发代号：82-726
售价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN